
2 GUÍAS COMPLETAS
PlayStation®
Revista Oficial - España
Resident Evil 5
★ COMPLETA LA AVENTURA PASO A PASO ★ ENCUENTRA TODOS LOS EMBLEMAS BSAA
★ TRUCOS Y CONSEJOS PARA SOBREVIVIR ★ ESTRATEGIAS PARA ACABAR CON LOS JEFES
PS3
Suplemento gratuito de PLAYSTATION REVISTA OFICIAL #99
16-BIT
MEGADRIVE ULTIMATE COLLECTION
¡MÁS DE 100 TRUCOS PARA TUS JUEGOS DEL SIGLO PASADO!
Killzone 2
★ LAS MEJORES TÁCTICAS DE SUPERVIVENCIA EN HELGHAN
★ CONVERTIMOS EL DURO CAMINO HASTA VISARI EN UN PASEO
★ SÍMBOLOS HELGHAST Y TODOS LOS SECRETOS DESVELADOS

PlayStation®
Revista Oficial - España

SUMARIO



Director MARCOS GARCÍA | Director de Arte KOLDO GUINEA | Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción ANA MÁRQUEZ, DANIEL RODRÍGUEZ, PEDRO BERRUEZO
Maquetación JOSÉ LUIS LÓPEZ (Jefe de Sección)
Han colaborado EDUARDO GARCÍA, RAÚL BARRANTES, IGNACIO SELGAS

C/O'Donnell 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. ps@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 05 04 45, de 9 a 14 H.



Aquí está tu héroe, el protagonista. Al principio manejarás a Chris, pero al completar el juego puedes volver a empezarlo con Sheva.

EXPLORA A FONDO EL MAPEADO

No solamente de matar zombis vive el jugador de Resident Evil. Durante la aventura hay objetos interesantes que buscar por todo el mapeado. Ten por seguro que invertir tiempo en hacerte con ellos merecerá siempre la pena. Hay tres tipos básicamente.

CHRIS REDFIELD Y SHEVA ALOMAR

Estos dos personajes comparten el mismo objetivo pero tras de sí acarrean historias dispares. Chris es un viejo conocido de la saga Resident Evil desde que protagonizara la primera entrega. Sheva, por su parte, debuta en esta aventura. El destino la lleva al BSAA tras perder a sus padres en un accidente ocurrido en una fábrica.

resident evil 5

Chris y Sheva llegan a África como miembros del BSAA para buscar a Irving, un baluarte del bioterrorismo cuyos planes amenazan el equilibrio y la paz mundiales. Pero una vez allí van a descubrir algo mucho más terrible: el proyecto Uroboros. ¿Podrás detenerlo antes de que sea demasiado tarde?

¿Qué sería un Resident Evil sin sus zombis correspondientes? Aquí se llaman majini, pero bueno, permítenos que los sigamos denominando como toda la vida.

MUNICIÓN
Aquí puedes ver el arma que tenéis equipada tanto tú como tu compañero. Además viene indicado el número de balas que os quedan aún.

MUNICIÓN Y CURACIÓN
Los encontrarás repartidos por el escenario, pero también los dejarán los enemigos al morir. No te dejes ninguno porque son imprescindibles.



TESOROS
Los hay de distinto tipos y valores. Su finalidad principal, aparte del orgullo del coleccionista, es la de ser vendidos para comprar y mejorar tus armas.



EMBLEMAS BSAA
Están repartidos por los lugares más insospechados. Hay 30 en total, y cuantos más tengas, más contenidos extra Serás capaz de desbloquear.







COMBATE



DISPARAR
Pulsa L1 para desenfundar el arma y R1 para disparar. Mientras mantienes L1 puedes mover el joystick para apuntar al lugar que quieras.



ACUCHILLAR
Funciona como el disparo, pero en lugar de pulsar L1 para sacar el arma hay que pulsar L2. Es el mejor método de matar sin gastar balas.



CUERPO A CUERPO
En ciertas ocasiones, el juego te indicará que puedes golpear a un enemigo pulsando ◎. Cuando esto ocurre en el suelo se les puede pisotear.



SOLTARSE
Cuando un zombi te agarre y veas que te arrima peligrosamente la boca, mueve el joystick izquierdo rápidamente hacia ambos lados.


Tras la escena de la decapitación, el verdugo y toda la muchedumbre irán a por ti. Ten a los personajes muy bien equipados.


Uroboros parece muy fiero, pero no resiste una deflagración de nada. Llévalo al horno y tuéstalo cuando esté dentro.

PS3

La odisea africana de Chris y Sheva dista mucho de ser el safari con que sueña todo veraneante. El proyecto Uroboros ha tenido terribles consecuencias para los lugareños, que no dudarán en atacarte ferozmente. Sigue con atención nuestros consejos si quieres vivir.

Capítulo 1

1-1: PUNTO DE CONTROL CIVIL

» Comienza a andar por el pueblo mientras observas los simpáticos paisanos con cara de perros rabiosos. Cuando lo consideres oportuno pulsa el **botón R2** para abrir el mapa. Dirígete al punto marcado y entra por la puerta lateral para hablar con tu contacto africano y coger tu armamento.

» Avanza hasta los restos del animal tirado en el suelo y entra en la casa de la derecha para recoger la **primera hierba curativa** y el armamento e instrúyete leyendo el documento de la mesa. Sal por la otra puerta.

» Muévete hasta el siguiente edificio, donde te las verás con el primer zombi del juego. Si se te echa encima **mueve el joystick derecho** rápidamente hacia ambos lados hasta lograr despegártelo. Una vez esté muerto entra en la siguiente habitación y salta por la ventana.

» Un montón de zombis hambrientos aparecerán para bloquearte el camino. **Date la vuelta** y corre hasta meterte en la casa que tienes detrás. En su interior recoge la **hierba roja** y dale una patada a la puerta para bajar al sótano. Atraviésalo y sube por la escalerilla del fondo hasta llegar a la escena de la decapitación.

» Ahora viene lo difícil. Todo el pueblo vendrá a por vosotros. Asegúrate de estar bien equipado porque esta parte es muy dura. Eso sí, la buena noticia es que no tienes por qué acabar con todos, sino simplemente aguantar hasta que Kirk llegue y limpie la zona desde su helicóptero. Para aguantar, lo mejor es que te vayas corriendo por el pueblo.

1-2: ASAMBLEA PÚBLICA

» Antes que nada explora bien el pueblo para coger objetos útiles en el interior de las casas, ya que hay unos cuantos.

» Cuando llegues a una escalerilla roja a la que le falta la parte inferior impulsa a Sheva para que suba. Ella verá **una llave** dentro del edificio, pero te dirá que no se puede alcanzar desde ahí. No te preocupes, si sigues tu avance por esta zona acabarás viendo otra escalera igual que te permitirá acceder a dicha llave.

» Ve hasta el punto marcado en el mapa hasta ver a la chica pidiendo ayuda. No obstante, antes de entrar en ese edificio, utiliza la llave que has cogido para obtener el **Ithaca M37** de la caseta situada a tu izquierda. También puedes ir a la casa que hay situada al sudeste de esta zona para, desde la terraza, disparar al primer **emblema BSAA** del juego que está colgado en la pared de enfrente.

» Estate alerta porque la chica que gritaba es en realidad un zombi. Como es bastante más resistente que los demás, **utiliza tu recién adquirida escopeta** para despachar fácilmente a ella y a sus colegas. Recoge el tesoro que ha dejado en el suelo, sal por la puerta roja y ve al siguiente punto señalado en el mapa.

» Según vas subiendo por las escaleras del edificio te irán atacando varios majini. Acaba con ellos uno a uno y en cuanto llegues arriba,

SECRETOS



LA UNIÓN HACE LA FUERZA

» A diferencia de los anteriores Resident Evil, en esta ocasión no hay un protagonista, sino dos. Por lo tanto no olvides a tu compañero y mantenlo bien equipado con armas, objetos curativos y munición suficiente.

NADA DE ARMAS DE BARRACA FERIANTE

» Mejora las armas todo lo que te sea posible para estar preparado cuando lleguen los enemigos peligrosos del juego. La velocidad de recarga es lo más importante, ya que puede marcar la diferencia entre vivir o morir cuando estés rodeado.

CAMBIO RÁPIDO

» Entrar en el menú de armas es extremadamente lento, y además, al contrario que en entregas anteriores, el tiempo no se detiene cuando estás escogiendo. Por eso no olvides que puede cambiar rápidamente el arma equipada con la cruceta direccional.

DOS COSAS A LA VEZ NO, POR FAVOR

» Ten siempre presente que mientras estás apuntando con un arma, no puedes moverte. Por lo tanto acostúmbrate a calcular bien las distancias y recuerda que pulsando ▼ + ⊗ puedes darte la vuelta rápidamente y huir.



Esto es lo que hacen los jefes de Playstation Revista Oficial a quien no tiene el trabajo terminado. Yo este mes me he librado.



Para vencer a Popokarim nada mejor que colocar una buena mina de proximidad para que le explote al pasar sobre ella.

Esto sí que es agitación social de verdad, y no lo que hacía el cojo Manteca.



¿A quién no le gustaría un perro así en su chalet para espantar a los maleantes?

antes de entrar en la sala donde está el miembro moribundo del equipo Alpha puedes disparar al **emblema BSAA** bajo el depósito blanco.

» Tras la secuencia con el equipo Alpha sal por la puerta y baja por el ascensor. Para acabar este capítulo necesitas **una llave que está en la sala del horno**, a tu izquierda. Tras cogerla y volver aquí serás atacado por Uroboros. Por cierto, poco antes del ascensor verás un **emblema BSAA** tras una valla. Puedes dispararle desde allí mismo.

» **Jefe - Uroboros:** Haz que te siga hasta la sala del **horno**. Para destruirlo debes incitarle a entrar en dicho horno y activar la palanca para freírlo vivo. Para que no escape, una vez dentro dispara a esos órganos naranjas que sujetan sus extremidades para inmovilizarlo.

Capítulo 2

2-1: ALMACÉN

» Nada más empezar coge la metralleta **H&K MP5** del maletín y dispara al **emblema BSAA** en la pared del fondo, a la derecha. Después súbete a las cajas para abrir un cofre lleno de oro. Sal por la puerta. En el exterior te toparás con una trampa situada entre las cajas. Dispara al mecanismo de la derecha para reventarla.

» Tras la trampa te las verás con varios zombis. Mátalos y registra la zona en busca de hierbas medicinales y barriles que romper. Tras destruir otra trampa serás **atacado por perros**. Equípate con la metralleta o escopeta para acabar con ellos.

» Destruye la trampa de tu derecha, sigue recto y sube por la escalerilla de mano. Baja de un salto. Llegarás a una zona llena de enemigos. Coge la escopeta, ya que hay varios perros y un zombi con sobrepeso que aguanta varios disparos. Asegúrate de darle a Sheva la orden de cubrirte para que no se lance hacia una muerte segura. Cuando estén todos abatidos, coge el **brazalete** del suelo y sal por el portón.

» Ahora estás en un puente medio destruido. Salta sobre el agujero. En ese momento un camión se lanzará a toda velocidad contra ti. **No te muevas y espera a que vuelque.** Tras esto te atacarán muchos zombis. Dispara a los barriles explosivos para acabar con varios de una vez. Recoge todos los objetos de la zona y desciende por las escaleras de la izquierda. Desde las mismas escaleras puedes disparar al **emblema BSAA** que se divisa sobre un trapo de color blanco.

» Al entrar en el túnel serás atacado por tres **perros**. Liquídalos con la ametralladora y avanza por las alcantarillas hasta la puerta de salida.

» De nuevo en el exterior, coge el zafiro tirado en el suelo a tu izquierda. Ten cuidado porque de los cadáveres del suelo saldrán unos **Kipepeo**. Dales caña con la metralleta. Tras esto dispara al **candado** de la puerta y ábrela.

» Camina por las cloacas hasta llegar al poblado. Entra en la casa marcada en el mapa rompiendo el candado y dispara a las llaves que cuelgan del **muerto** para que caigan. De todos modos antes de hacer esto deberías ir a los puestos que están a la izquierda de esta casa para disparar a otro **emblema BSAA** bajo una **caseta** de color verde. Lo puedes ver si echas un vistazo por la reja.

» En cuanto cojas la llave vendrán unos cuantos zombis. Mátalos y abre la **verja** del puerto con la llave.

» Prosigue tu camino y, después de matar unos zombis más con la ayuda de Kirk podrás salir de aquí. Eso sí, antes de salir sube por una **escalerilla** de madera que hay para disparar a un **emblema BSAA** en una pared que se divisa desde allí. Tampoco olvides coger el Rifle de francotirador **S75** de la caseta junto a la puerta de salida.

» En la siguiente zona verás el helicóptero estrellándose a causa de los bichos voladores. Sigue tu camino matando a todos los zombis que aparezcan y entra en la casa del fondo. Cuando llegues al piso de arriba mira hacia el tejado que tienes detrás. Si afinas bien la vista puedes ver un **emblema BSAA**. Ya sabes qué hacer.

» Ayuda a Sheva a saltar al edificio de enfrente. En ese momento varios zombis irán a atacarla. Baja al balcón inferior para protegerla desde allí. Recuerda utilizar tu **rifle de francotirador** y utilizar el barril explosivo para tu provecho. Finalmente baja al primer piso, acaba con los zombis que queden y prepárate para combatir con el jefe final de esta fase.

» **Jefe - Majini con motosierra:** El principal problema de este jefazo es que aguanta muchísimos disparos. Para causarle el máximo daño posible, haz explotar los **bidones** cuando éste pase cerca y atácale con granadas y con la escopeta. Tras matarlo y completar un QTE acabará esta fase.

2-2: ESTACIÓN DE TREN

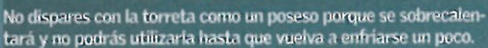
» La estación de tren está infestada de perros, así que ya sabes: ten preparada la **escopeta**.

» Cuando tengas la zona limpia súbete a unas **tablas** apiladas y de ahí al techo de los vagones estacio-



Consejo: Para proteger a Sheva al final del capítulo 2-1 es útil que le des un arma potente como la escopeta. Mientras, tú dispara con el S75 desde el otro edificio.




No dispares con la torreta como un poseso porque se sobrecalentará y no podrás utilizarla hasta que vuelva a enfriarse un poco.


La mascara de estos majini gigante es indestructible. Dispárales al cuerpo o a las piernas con un arma potente, como una escopeta

nados. Desde el primer vagón mira en la dirección por la que viniste. En lo alto de la torre de alta tensión que se divisa a lo lejos descansa un **emblema BSAA**. Con el **rifle** te será más fácil.

» Salta de un vagón a otro y sal por la izquierda. Finalmente montarás en una vagoneta. Dispara rápidamente a la **trampa** que hay puesta en la pared y baja por el **ascensor** a la mina.

» En la mina haz que Sheva lleve la linterna para poder disparar tú, ya que ella es una verdadera máquina de desperdiciar munición. Por el camino puedes disparar a un **emblema BSAA**. Está a la derecha del **puente** sujeto con cuerdas por el que vas a pasar, en la **catarata**. Finalmente gira la manivela para levantar la verja.

» En el exterior acaba con todos los zombis que hay, que son unos pocos, y ve ascendiendo por los **bordes en cuesta** de la mina hasta que se acabe el camino. Entonces adéntrate en los túneles para salir por el ascensor y llegar a la casa en la que está Irving.

» Tras la secuencia coge el **Dragunov SVD** de la taquilla y sal de la casa por el piso inferior. Te esperan montones de zombis, uno de ellos a los mandos de una **ametralladora**. Procura no ponerte dentro de su línea de visión y ve por la izquierda. Pasa por dentro de la caja de metal y sube por la escalerilla de mano. Desde allí arriba busca una buena posición para disparar al zombi de la ametralladora. Cuando haya caído baja, avanza y vuelve a subir por otra escalera de mano más alta que la anterior.

» Al llegar arriba mira hacia detrás y echa un ojo a los **edificios** que está por donde has venido. En la pared de uno de ellos hay un **emblema BSAA** para que le dispares. Tras varios zombis más y una caja que puedes empujar ladera abajo, un camionero loco se estrellará delante de ti.

» **Jefe - Popokarim:** Hay muchas minas de proximidad por la zona. Colócalas en el suelo y atrae a tu enemigo hacia ellas. Cuando le exploten caerá al suelo y podrás dispararle con la **metralleta** en el vientre.

2-3: SABANA

» El nivel consiste en una persecución a bordo de un camión desde el cual debes disparar a todos los **moteros**. No dispares continuadamente porque sobrecalentarás el arma y quedará inservible unos segundos.

» También debes prestar atención a los Quick Time Events que van apareciendo durante la persecución. Por último, cuando llegues al bloqueo dispara a todos los **bidones** explosivos y haz explotar el camión. Al acabar el nivel **te las verás con Ndesu.**



NDESU

» Este enorme monstruo ataca con mucha fuerza y a veces coge objetos del escenario para golpearte con ellos. Cada vez que agarre uno puedes hacer que los suelte disparando a los bidones explosivos más cercanos. Cuando se acerque a ti dispárale todo lo que puedas para alejarlo, y en el caso de que llegue a atacarte puedes esquivarle agachándote con el botón ◯. Los bichos que de vez en cuando le salen del cuerpo te indican los lugares dónde tienes que apuntar para abatirlo, así que ya sabes.

Capítulo 3

3-1: PANTANOS

» En este nivel hay cuatro tablas repartidas por el escenario que debes recoger para abrir la puerta que te permitirá llegar al poblado. **Coge la primera en el sitio donde empiezas**. En ese momento verás una marca en el **mapa** que te indica dónde está la puerta que debes abrir. Antes de ir hacia allá mira hacia el sur desde donde estás y echa un vistazo al **poste** que se divisa a lo lejos con el rifle de francotirador. Allí hay un **emblema BSAA**. Después ve a la puerta marcada en el mapa y recoge del suelo el plano con la ubicación de las tablas que aún te faltan.

» A partir de ese momento tu misión es ir con la **lancha** en busca de dichas tablas. Encontrarlas es bastante sencillo, ya que sólo tienes que mirar el plano de la pantalla. Durante esta búsqueda te las verás con montones de zombis indígenas y algún que otro **cocodrilo** esperándote bajo el agua cuando bajes de la lancha. No te preocupes, **los puedes esquivar** sin mayor problema mientras abren la boca para lanzarse contra ti.

» En la parte noroeste del lago hay una **choza**. Dentro de ella hay un **emblema BSSA** para que le dispares.

» En la isla central, la de las gallinas, mira debajo de la primera **cabaña** que se ve. Allí hay otro **emblema BSAA**.

» Al recoger una de las tablas, los indígenas bloquearán el paso de tu embarcación y comenzarán a dispararte con sus arcos. Cuando esto ocurra deja que **Sheva** los mate a todos para poder salir. Cuando tengas todas las tablas en tu poder regresa al portón, introdúcelas en el hueco destinado a ello y adéntrate en el poblado.


Si no escapas de la plataforma petrolífera antes de que acabe la cuenta atrás pasarás a formar parte del espectáculo pirotécnico.


Cuando el monstruo abra la boca podrás ver a Irving transformado nada menos que en lengua. Dispárale todo lo que puedas.


Si todos los indígenas hubieran sido así, el hombre blanco se lo habría pensado bien.


Que nos perdone Bosé, pero aquí Irving parece sacado de la carátula de Papito.

» Dentro del pueblo dispara al **emblema BSAA** entre unos tablones nada más entrar e investiga todas las chozas para recoger todos los objetos y tesoros que puedas. Llegado a cierto punto te atacará una cantidad ingente de zombis. Los que llevan máscara aguantan mucho. **Dispárales con la escopeta al cuerpo**. También puedes atraerlos hacia el **pajar** y empujar las **antorchas** para que caigan encima de ellos.

» Cuando hayas acabado con todos ve hacia el punto señalado en el mapa. Allí hay una puerta bloqueada y una manivela. Gírala, de este modo **levantarás el puente**, por el cual Sheva podrá cruzar y así te abrirá el paso. Finalmente sube al **teleférico**.

3-2: CAMPO DE EJECUCIÓN

» Avanza y, tras la escena en la que el puente sube, Sheva se quedará junto a la manivela para mover la **balsa** mientras tú vas en ella. Dirígete a la balsa pues y una vez en ella **estate atento para pulsar L1 + R1** y evitar así que te coma el cocodrilo. Al llegar al otro lado dale una patada al mecanismo para bajar el puente y abre la puerta, así te reencontrarás con Sheva. Dirígete a la **cueva**.

» Avanza por la cueva hasta el **campamento** de Tricell. Dispara allí al **emblema BSAA** que está detrás de las dos **tiendas** de campaña.

» Acciona la válvula del centro del mapa y activa el panel que hará llegar una **tirolina** hacia tu posición. Agárrate a ella y utilízala para desplazarte a la plataforma de enfrente. En cuanto llegues te atacará un zombi con motosierra. Despáchale con la escopeta, que por cierto, a estas alturas deberías tener ya bastante mejorada, sobre todo en cuanto a la **velocidad de recarga**. Cuando lo hayas liquidado gira la válvula para que se desvanezcan las **llamas** que te impiden el paso. Sin embargo aún siguen quedando llamas. Desgraciadamente, la puerta que lleva a la otra válvula está bloqueada, de modo que para llegar a ella necesitaremos nuevamente una tirolina. Puedes encontrarla en la **plataforma sur** del mapa. Una vez extinguido el fuego avanza hasta tu encuentro con Josh.

» Trata de sobrevivir masacrando zombis hasta que Josh consiga hacer funcionar el **ascensor** para escapar. Tras esto la idea es la misma: llegar hasta la puerta y aguantar hasta que Josh la abra. Lo mejor es que **te quedes junto a él** para protegerle del zombi de la motosierra.

» Tras pasar la puerta volveréis a estar solos. Sal al exterior nuevamente y tras acabar con varios zombis verás a Irving **escapándose** otra vez en su barco. ¡Mira que es pesado!

» La presa va a estallar y tú vas a acompañarla como no escapes rápidamente en la barca de Josh. Nada más comenzar la cuenta atrás baja por la **rampa** que tienes detrás y dispara al **emblema BSAA** en la **ventana** con barrotes que se divisa.

» Corre todo lo que puedas. El truco es **no entretenerse con los zombis**: da igual que no los mates, con quitarlos de tu camino es suficiente, y para eso nada mejor que la **escopeta**. Eso sí, si puedes acaba con los gordos, que suelen dejar buenos tesoros al morir. Durante tu huida encontrarás algunos obstáculos como un candado en la puerta y una **trampa** explosiva.

3-3: YACIMIENTO DE PETRÓLEO: INSTALACIONES DE EXTRACCIÓN

» Esta fase transcurre en la lancha de Josh. Todo lo que debes hacer es acabar con los zombis y abrir las dos puertas que impiden tu avance mediante sendas **palancas**. Durante tu avance puedes disparar a un **emblema BSAA** bajo el puente en el que hay dos zombis con un bidón a cada lado.

» Accionar la primera de ellas es fácil, el problema es la segunda, que se encuentra defendida por varios zombis, dos de los cuales disparan desde un nido de **ametralladoras**. Para acabar con ellos **cúbrete tras la pared de madera**. Cuando cesen los disparos apunta a su **cabeza**. Puedes hacerlo con la pistola, pero obviamente con el rifle de francotirador es más fácil. En realidad se trata de dos palancas que deben ser bajadas a la vez, mientras tú activas una, Sheva hará lo propio con la otra.

» **Jefe - Irving:** Este combate tiene dos fases. En la primera debes disparar a sus **tentáculos** con las torretas que el barco tiene a ambos lados. Cada vez que Irving vaya a atacarte, pulsa ◎ para esquivar sus golpes. En la segunda, el monstruo que contiene a Irving se enganchará a tu barco y él se mostrará en forma de lengua de la criatura. A partir de ahí, todo el rato lo mismo: **dispararle a él directamente** con las ametralladoras del barco y esquivar cuando toque.

Capítulo 4

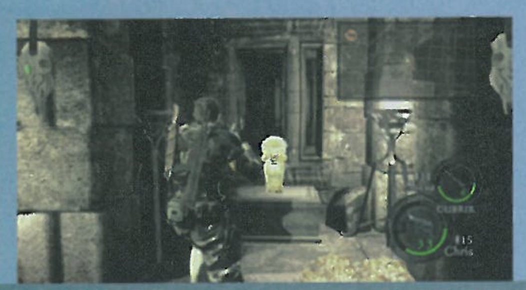
4-1: CUEVAS

» Avanza por las cuevas y **acaba con las arañas** que te salen al paso. Tras esto sube por la escalera de madera. Al pasar por el puente de piedra mira



Consejo: Puedes esquivar a los cocodrilos simplemente corriendo en cualquier dirección mientras abren la boca para intentar morderte. Son feroces pero muy lentos.


Aquí deberás abrir la puerta del fondo con ayuda de Sheva y llegar rápidamente a ella esquivando las bolas envueltas en llamas.


¿A qué te recuerda esta escena? No te preocupes que en cuanto cojas este tesoro no te va a perseguir ninguna roca rodante.

PS3

el riachuelo que pasa por debajo para disparar a un **emblema BSAA**.

» Prosigue hasta una gran puerta de color azul que lleva hasta una ciudad subterránea. **Desciende por las ruinas** de dicha ciudad y abre el enorme cofre de piedra lleno de oro.

» Al salir de esa estancia, caerá un pilar, y Sheva y Chris quedarán separados. **Baja por el hueco** y acaba con todos los indígenas. Avanza hasta reencontrarte con Sheva.

» Tras caer en una trampa llegarás a la plaza. Antes de nada dispara al **emblema BSAA** que está encima de la puerta del fondo.

» Sitúate en el centro de ésta para evitar que os impacten las enormes **bolas de fuego** rodantes. Gira el mecanismo con la ayuda de Sheva para abrir la puerta del fondo y **ve corriendo hacia ella**. Puedes además pulsar ◎ para pasar rodando.

» Ahora hay que superar un Quick Time Event para no morir víctima de las trampas. Consiste en pulsar ⊗ repetidas veces y ◎ para saltar.

» La siguiente sala parece no tener salida. Tirad cada uno de una cadena para hacer surgir una escalera. Baja por ella y llegarás a otra zona de ruinas. Yendo de frente y girando a la izquierda hay un **lanzagranadas**.

» Ahora estás en una especie de laberinto lleno de **estatuas** con cadenas que, al tirar de ellas hacen aparecer y desaparecer distintas escaleras. En realidad no es complicado, ve tirando de las cadenas **en el mismo orden** en que las ves. En cuanto llegues a una estatua que ha perdido su cadena retrocede un poco y dirígete a la estatua de color **morado**. Ahí está.

» En la pared oeste de este laberinto hay colgado un **emblema BSAA**. Aléjate para verlo bien y dispara.

» **Jefe - Popakarim:** Otra vez tienes que vencer a esta especie de **abejorro** gigante. En realidad tienes dos opciones. Huir por la escalera y pasar de él olímpicamente o bien intentar matarlo, lo cual es recomendable porque al morir soltará una **gema** que puedes vender por bastante dinero. Para vencerlo dale con el lanzagranadas o utiliza bombas de proximidad. Cuando puedas dispárale al **vientre**.

4-2: ZONA DE CULTO

» Avanza hasta llegar a una puerta con tres huecos circulares. Para abrirla **necesitas tres emblemas**. El primero de ellos está yendo hacia la izquierda. Ten cuidado con ese rayo láser que se activa cada cierto tiempo. **Espera a que dispare** y pasa. Sigue por el camino hasta encontrar el emblema del Mar. Una vez lo hayas cogido te atacará un buen monton de zombis.

» Regresa a la puerta y vamos a por el segundo emblema, esta vez hacia la derecha. Nuevamente tienes que evitar el rayo láser, pero en esta ocasión necesitas pasar por toda su zona de disparo hasta llegar a la puerta del fondo a la derecha. Por lo tanto **apura al máximo** y sal corriendo en el momento exacto en que deje de disparar. Siguiendo por ese camino llegarás al segundo emblema; el de la Tierra. **Regresa** a la puerta

» Para conseguir el del cielo vuelve a la izquierda, pero esta vez no vayas por el camino que tomaste antes. En vez de eso avanza por el pasillo del rayo láser hacia la izquierda. Tras otro camino más con láser ve a la izquierda y **ayuda a Sheva a saltar el agujero**, de esta manera ella irá a coger el emblema que falta. **Protégela** de los zombis que la atacan. Ya podemos abrir la puerta.

» En la siguiente habitación te espera el clásico *puzzle* de dirigir un rayo con los espejos para dar con la salida. No obstante éste es menos complicado de lo normal. **Sólamente tienes que mover el espejo del noroeste**. Ya puedes descender con el ascensor. En el siguiente piso tienes otro *puzzle*. También es fácil, simplemente derriba los **pilares** que obstruyen el rayo y mueve únicamente los espejos que lo desvían hacia la pared para completar el circuito. Desciende nuevamente.

» Ahora tendrás que resolver un *puzzle* de **espejos** más, aunque éste es algo más complicado. En primer lugar haz lo mismo que antes; es decir, mover aquéllos que desvían el rayo hacia la pared. Tienes que hacerlo de tal manera que al final el rayo acabe **en la boca del ídolo** que hay de pie. De esta manera abrirás todas las puertas para poder coger tesoros. Ten cuidado, eso sí, con las arañas y las serpientes. En la sala que está detrás del ídolo hay un **emblema BSSA**. Cuando hayas acabado gira el espejo del centro de la habitación para que **apunte hacia el elevador** y lo puedas utilizar para escapar. Si ves que al completar el *puzzle* el rayo no te deja salir, deja el espejo del centro en posición y, ya desde fuera, gira uno de los que hay a los lados.

Capítulo 5

5-1: JARDÍN SUBTERRÁNEO

» Nada más comenzar, ve hacia la derecha y dispara al **emblema BSSA** que está en el **agua** bajo el puente.



Consejo: Para atravesar los pasillos de la Zona de Culto espera a que pase el rayo y empieza a correr inmediatamente, cuando aún queden restos de las llamas.


Para derrotar a esta gigantesca araña tienes que disparar a sus patas hasta que caiga. En cuanto lo haga ¡zas! granada en la boca.


Estos depósitos contienen a todas aquellas personas que han sido capturadas para formar parte del proyecto Uroboros.


Menuda plantación. Cuidado, no hables alto, que nos va a escuchar Bob Marley.


En la redacción todos queremos un licker como mascota. Pero con bozal, ¿eh?

A continuación dirígete hacia dicho puente y entra en el **laboratorio**. Una vez en el interior rebusca en todas las salas para leer **documentos** de los trabajadores de Umbrella y avanza hasta la puerta sellada girando la válvula. En la siguiente estancia baja la **palanca** para abrir la puerta. Tras esto rompe el cristal y tendrás tu primer enfrentamiento con los Lickers. **Despáchalos con la escopeta** y abre la válvula de la puerta que hay en la habitación de la que han salido los monstruos. Según avanzas puedes recoger un **AK-74** en una sala a tu derecha. Una vez subas por la escalera baja la palanca de la pared y abre la puerta con la ayuda de Sheva.

» En la siguiente sala verás varios **Lickers** encerrados. Ve hasta la puerta metálica, la cual irremediablemente habrá que **derribar** de una patada. Naturalmente los Lickers te oirán e irán corriendo a por su merienda. **Huye hasta el ascensor** del fondo. Como tardará unos segundos en venir, aguanta mientras tanto disparando con tu escopeta. Finalmente utilízalo para **descender**.

» **Jefe - U-8:** Todo consiste en disparar a las zonas de sus patas que no tienen **caparazón**, y que distinguirás inmediatamente por ser de color **rojo**. Cuando les impactes lo suficiente, caerá al suelo. Ese es el momento para acercarte a su boca e **insertarle una buena granada** con el botón ◎. De vez en cuando, tu enemigo soltará pequeñas criaturas voladoras. Puedes matarlas fácilmente con la **metralleta**.

5-2: COMPL. DE EXPERIMENTACIÓN

» Por si aún tenías alguna duda, aquí el juego deja completamente de ser un *Resident Evil* para convertirse en un *shooter* en toda regla. Los zombies de esta fase van armados hasta los dientes, por lo que como no te cubras vas a acabar más agujereado que **la economía española**. Escóndete tras las **cajas** como en cualquier juego típico de acción y acaba con todos.

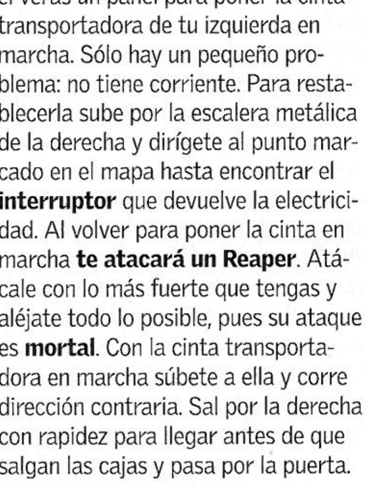
» Tras bajar por el ascensor te atacarán montones de Lickers. Cuando acabes con ellos llegarás a una **fábrica**. Límpiala de zombies y salta a la **cinta** transportadora. Ve corriendo **en sentido contrario** a ella hasta llegar al lugar en que se encuentra la palanca para detenerla. Sube después por la **escalera** metálica que tienes detrás.

» Salta a la siguiente cinta transportadora, camina por ella hasta el final, detenla con la palanca y baja por la escalera. Aquí podrás coger un **SIG 556** de un maletín y también podrás disparar al **emblema BSAA** que hay dentro de un **contenedor**. Junto a él verás un panel para poner la cinta transportadora de tu izquierda en marcha. Sólo hay un pequeño problema: no tiene corriente. Para restablecerla sube por la escalera metálica de la derecha y dirígete al punto marcado en el mapa hasta encontrar el **interruptor** que devuelve la electricidad. Al volver para poner la cinta en marcha **te atacará un Reaper**. Atácale con lo más fuerte que tengas y aléjate todo lo posible, pues su ataque es **mortal**. Con la cinta transportadora en marcha súbete a ella y corre dirección contraria. Sal por la derecha con rapidez para llegar antes de que salgan las cajas y pasa por la puerta.



UROBOROS MKONO

La táctica para matarle es disparar a los órganos anaranjados que sujetan sus brazos para, cuando esté desarmado, coger el lanzallamas y freírlo. Al quemarlo dejará levantadas a ambos lados las dos partes carnosas a las cuales debes disparar. Lo mejor es que Sheva se encargue del lanzallamas y tú de dispararle. También es muy aconsejable que mires bien por toda la zona del combate para recoger todos los objetos que puedas, ya que los vas a necesitar. Como siempre, puedes esquivar sus golpes con ◎.



5-3: INSTALACIONES DE INVESTIGACIÓN DEL UROBOROS

» Nada más comenzar, sal del laboratorio y dispara al **emblema BSAA** que hay en el **ventilador** de la derecha. Avanza recogiendo objetos y matando zombis hasta llegar a otro de esos paneles que no tienen electricidad. Para restablecerla sal por la puerta de la izquierda, donde además del generador encontrarás munición y un **H&K PSG-1**. De vuelta al panel os atacarán varios enemigos. Acaba con ellos y acciona la palanca ahora que ya tiene energía. Esto pondrá en marcha una plataforma en la cual se subirá Sheva para llegar hasta el otro lado. **Protégela con tu rifle de francotirador** y regresa al panel para darle orden de poner en marcha el **transporte** desde donde está ella. Súbete para cruzar tú también.

» A continuación os atacarán varios zombis con **bazookas**. Ponte a cubierto y utiliza tu rifle de francotirador para **matarlos desde lejos**. Dirígete al punto marcado en el mapa para llegar hasta la siguiente zona.

» Nuevamente estás en un depósito


Cuando Sheva tenga inmovilizada a su presa, acércate y arranca de cuajo el dispositivo que lleva en el pecho para que vuelva en sí.


En lo alto de esta grúa están los controles de la máquina que apartará la jaula en la cual los majini han apresado a tu compañera.

PS3

de rehenes para el proyecto Uroboros. En la plataforma del centro hay una palanca. Antes de accionarla, dispara al **emblema BSAA** que hay en la pared este, detrás de un **alambre**. Con esto el lugar en que te encuentras comenzará a ascender lentamente dando vueltas mientras un montón de zombis te disparan desde los balcones. Acaba con todos los que puedas mientras la plataforma sube, y al llegar arriba **ve por las escaleras** y avanza para salir por la puerta.

» Al llegar a las ruinas devuelve la **electricidad** al panel por medio de la palanca que hay al noreste. Ahora ya puedes activar el panel para llamar al **ascensor**, pero antes de hacerlo bajar es mejor disparar al **emblema BSAA** que hay en el hueco. Ahora sí, haz que Sheva suba por él para que pueda abrir la puerta de la **caseta**. El problema es que mientras, un puñado de lickers la atacarán. Ralentízalos con tu **rifle de francotirador**, que esperemos tengas bien potenciado. Una vez que Sheva termine y vuelva contigo, los lickers vendrán en masa. Lo mejor para matarlos **son las granadas**. Cuando por fin tengas la zona bien limpia entra en la caseta y **baja** el puente. Ya podemos vernos las caras contra los jefazos de este episodio.

» **Jefe - W. y J.:** Matar a W. es imposible porque esquivará todos tus disparos. Lo único que puedes hacer es inmovilizar a J., acercándote a ella y pulsando el botón ◎ cuando se te indique.

» W. tiene obligaciones que atender, así que se irá al cabo de un rato. Acércate a la puerta de la **derecha** para que W. te de una patada y la derribe. Hay muchas estancias en la zona, por lo que no te resultará difícil huir de él y **esconderte hasta que se marche**.

» Cuando W. se haya ido te dejará a J. El objetivo es **arrancar** su dispositivo del pecho para que recupere su conciencia. Hacerlo no es complicado, tienes que perseguirla y moverte en círculos alrededor de ella para evitar sus ataques. Cada cierto tiempo Sheva la inmovilizará y tú tendrás que intentar **arrancar el dispositivo** pulsando repetidas veces el botón ⊗. Tras varios intentos lo conseguirás, así que no desesperes.

Capítulo 6

6-1: CUBIERTA DEL BARCO

» Hasta el primer punto de control, este nivel no tiene más historia que **avanzar y matar**. Hay enemigos de todo tipo, pero a estas alturas ya sabes cómo acabar con cada uno.

» En el barco hay un **emblema BSAA** bastante difícil de ver y de destruir. Se encuentra en la **torre del radar** que hay situada en la popa del barco. Con el **H&K PS1** le puedes acertar desde la torre de observación que está situada cerca de la proa, esa en la que había un **majini** esperándote.

» Una vez llegado al primer punto de control verás un **panel electrónico** que abre la puerta de tu izquierda. Sin embargo hay que tener una **tarjeta** magnética para ponerlo en marcha. Ve a buscarla por la escalerilla que tienes detrás y empuja la caja para poder bajar de un salto.

» Ahora Sheva está atrapada en una **jaula** y tú vas a ser atacado por montones de zombis. Mátalos para lograr la tarjeta magnética. Cuando no quede ninguno **dispara al interruptor** de la pared para abrir la puerta. En ese momento verás un **emblema BSAA** dentro del **contenedor** de la izquierda. Como no puedes verlo desde tu posición destruye la caja con una granada. A continuación **abre la reja** con la tarjeta magnética, avanza y sube a la grúa para levantar la jaula.

» Ve al lugar donde estaba la jaula y sube por la escalerilla. Dirígete al punto señalado en el mapa para entrar en los camarotes del barco. Para llegar allí tendrás que utilizar unos **montacargas amarillos**. Sheva activará el tuyo, y tú deberás hacer lo propio con el de ella disparándole al interruptor iluminado en **verde**.

» Una vez dentro baja por las escaleras hasta coger el **Jail Breaker** del maletín y entra por la puerta. Verás una escena cinemática. En cuanto acabe dispara al último **emblema BSAA** del juego, que está dentro de un pequeño **armario** de cristal.

» Sal y ve a la izquierda. En cuanto los zombis te vean darán la alarma y comenzarán a atacarte en masa. Cúbrete y **acaba con todos los que puedas desde arriba** para luego bajar y liquidar al resto a **escopetazo** limpio. Después baja por la escalerilla que verás y avanza por los pasillos matando enemigos. Sube a continuación por la siguiente escalerilla.

» **Jefe - Majini (gatling):** Este tipo tiene dos cualidades, mucha resistencia y un arma con gran cadencia de disparo. Lo que debes hacer es **desgastarlo** con armamento potente (lanzagranadas, escopeta, granadas, minas de proximidad etc) hasta dejarle tambaleándose. Ese es el momento para acercarse a él y sacudirle una buena **galleta en la cara**.

» Cuando esté muerto dejará caer



Consejo: En la fase del muelle en que Sheva es enjaulada, asegúrate de tener sprays de primeros auxilios porque ella no podrá salvarte de la muerte esta vez.



Cuando los tentáculos de Excella bloqueen tu camino saca el arma y dispara sin cesar hasta que los aparte. ¡Pa' chulo chulo yo!



Arnold Schwarzenegger ha abandonado sus funciones como gobernador de California para convertirse en el malo de RE5.

una de las tarjetas magnéticas que hacen falta para salir. La otra la tienes **subiendo por la escalera que hay a la derecha** de la puerta de salida, dentro de una caja fuerte. Acaba con el zombi del bazooka para acabar con este episodio.

6-2: CUBIERTA PRINCIPAL

» Al empezar tendrás que resolver un *Quick Time Event* para escapar de **Excella**, ahora convertida en un abominable monstruo.

» Cuando entres en el barco avanza por los pasillos y esquiva los golpes de Excella con ◎. En algunas partes, la propia Excella también bloquea el camino, pero eso lo puedes solucionar **disparandole varias veces**. Ve moviéndote todo el tiempo hacia los puntos marcados en el mapa. En un momento dado, un zombi al caer te dará una tarjeta magnética.

» **Jefe - Uroboros Aheri:** Abre el compartimento que tienes detrás con la tarjeta magnética para coger un arma que te permitirá fijar el blanco para un láser dirigido por satélite.

» Con él en tu poder sube por la escalerilla. Su manejo es sencillo; tienes que apuntar a las enormes esferas naranjas de Excella **el tiempo necesario para poder indicar la posición al satélite** y pulsar R1. El proceso lo tienes que repetir varias veces. Es preferible que mientras tú te dedicas a esta tarea dejes a Sheva coger toda la munición que haya para que acabe con los bichos pequeños.

6-3: CUBIERTA DEL BARCO

» Sal por la puerta y entra en el barco. Tras la secuencia baja en el ascensor hasta la **sala de máquinas**, ahora completamente envuelta en llamas. Ante todo tienes que derrotar a todos los zombis que puedas, por supuesto, pero además deberás **activar las palancas** que hay para abrir la puerta que lleva hasta W.

» Una vez que las hayas accionado prepárate porque lo que te espera no es cosa de risa; nada menos que **dos Reaper y dos Gatling**. Como lo normal es que la primera vez te maten, ve al menú y equípate con todo lo que puedas en cuanto a armamento y en cuento a sprays. Éstos últimos lo mejor es que se los des a Sheva para que te vaya curando cuando lo necesites. Armas útiles aquí son el lanzagranadas, la escopeta, las bombas de proximidad etc. Sea como sea vas a tener que sudar hasta pasar esta zona. Con que elimines a los dos **Gatling** es suficiente para lograr las tarjetas que te permitirán escapar.

» **Jefe - W.:** En la zona hay varias palancas que puedes mover para apagar las luces. Esto sirve para que W. tenga más dificultades a la hora de evitar nuestros disparos.

» En el noroeste hay un **lanzacohetes SVN**. Lo que tienes que hacer con él es lanzarle un buen **cohete** a W. en una zona oscura para que no pueda evitarlo. Él lo frenará con las manos. Ese es el momento para que le dispares todo lo que puedas. Cuando esté doliéndose debes acercarte a él para ponerle la **inyección**. Posiblemente no lo consigas a la primera, por lo que tendrás que repetir el procedimiento descrito. Si no tienes más cohetes, en lo alto de las **plataformas** hay más. Puedes llegar a ellos mediante las escalerillas. Éste es un **trabajo en equipo**, uno de los personajes debe poner el lanzacohetes en posición mientras el otro lo carga.

» **Jefe - W. mutante:** Huye de él hasta que te caigas por un agujero. Sheva te dirá que lo lleves a un lugar elevado para que pueda dispararle. Ve por el único camino que hay hacia la parte más alta que puedas. En ese momento Sheva le dará plomo. W. irá a por tu compañera. Ve hacia donde está ella y **aparta** la roca que bloquea el camino pulsando los botones que se te indican. Cuando la hayas quitado dispara a W. desde tu posición para evitar que éste haga caer a Sheva, la cual se levantará e irá corriendo hacia ti. A continuación síguela hasta la **plataforma** en que tendrá lugar el combate final.

Para vencer a W. definitivamente evita sus golpes y fíjate en la especie de **corazón anaranjado que lleva en el pecho**. Cuando lo tenga a la vista dispárale con lo más potente que tengas y acércate mientras intenta reponerse para destrozarlo. Tras otro *Quick Time Event* termina ***Resident Evil 5***.



¡NO TIRÉIS MISILES, QUE NO VEO NADA!

» Como siempre W. es prácticamente invulnerable, sin embargo su habilidad inhumana para esquivar se reduce únicamente a aquellas zonas con visibilidad. Por lo tanto no utilices jamás el lanzamisiles a no ser que hayas apagado los focos previamente con los paneles que encontrarás. Cargar el misil es un proceso lento y no pueden ser malgastados así como así. Mientras W. intenta detener el proyectil tienes vía libre para dispararle y tratar de inyectarle el veneno.



PS3

La pantalla comenzará a llenarse de sangre al recibir daño. Todo se pondrá gris si es crítico.

TRABAJO EN EQUIPO… ALFA. Tus compañeros son más útiles de lo que parecen. De verdad. Son adictos al fuego de supresión, lo que te permitirá flanquear a enemigos a cubierto y preocupados por que no les vuelen la cabeza. Eso sí, si un compañero cae, intenta ayudarlos acercándote y pulsando el botón ©.





killzone 2

POR **STAN BY**

La invasión de Helghan ha comenzado, y el Equipo Alfa de las fuerzas especiales está más allá del frente, siempre jugándose el cuello tras las líneas enemigas. Ah, sí, tú eres parte de esta unidad. Así que toma nota de nuestros consejos y sigue nuestra guía para cumplir con éxito tu misión.

CARGADOR
Prácticamente el único indicador que verás en pantalla: las balas que te quedan. A la izquierda aparecerán también las granadas.

245

DÉJATE LLEVAR

En esta guía no te damos instrucciones precisas sobre cómo acabar con los enemigos. Necesitaríamos muchas más páginas para ello. Pero es que, además, creemos que gran parte de la gracia de Killzone 2 es ser creativo, aprender cómo reacciona la refinadísima IA del enemigo y dejarse llevar por la intuición. Así que tómate todo lo que sigue como meros consejos, o como la forma que hemos encontrado más efectiva para superar cada encuentro. Y no se te olvide tener en cuenta estos pequeños detalles...

UNA X MARCA EL LUGAR
Cuando no sepas la dirección a seguir, pulsa arriba en la cruceta. En la guía nos referiremos a veces a esto como «seguir el objetivo».



ENEMIGOS IMPREVISIBLES
Es posible que describamos algunos escenarios, y luego te encuentres con que los helghast reaccionan de forma diferente. ¡Esa es la gracia!



CONFIGURA TU MANDO
Antes de empezar a jugar, curiosea en las opciones para encontrar la configuración del mando que mejor se adecúe a tus gustos.



APUNTA Y DISPARA
¡Claro! Pero recuerda: gran parte de la cobertura en el juego es destruible. Y si te agachas con el botón de cubrirte, afinarás mucho la puntería.



GUÍA DE COMBATE



EL ARTE DE CUBRIRSE
Con un botón podrás pegarte a un parapeto o pared para no recibir daño, y asomarte para disparar o apuntar. ¡Úsalo!



GRANADAS A TUTIPLÉN
Puedes retener granadas para no dar tiempo al enemigo a alejarse de ellas. Pero, además, son útiles para sacar a la infantería de su propia cobertura.



AL RICO BARRIL
Killzone 2 está plagado de armas contextuales: barriles explosivos, incendiarios, pequeñas bombonas y hasta charcos de gasolina. ¡Atento!



CON LA ALBACETEÑA
El cuchillo es sorprendentemente útil en Killzone 2. No dudes en cargar contra enemigos solitarios o despistados. O sácalo si te sorprenden a ti.


Muchos objetivos pueden acometerse de distintas maneras en Killzone 2. Como derruir este primer puente helghast.


Elimina a la suficiente infantería para activar la llegada de los dos tanques que tendrás que eliminar mientras pilotas éste.

PS3

Tras la **invasión** helghast de Vekta que frustraste (¿no? ¿dónde estabas?) en *Killzone Liberation*, las fuerzas ISA llevan el conflicto hasta el mismísimo planeta Helghan. ¿Tu misión como el Sargento Tomas «Sev» Sevchenko, miembro del Equipo Especial Alpha? Capturar a Visari, **jefe supremo** helghast.

Misión 1

Río Corinth

» Sigue a Garza a través de los corredores hasta el **transporte**. Una vez en tierra. Nada más girar la esquina, mata a tres helghast sobre el terraplén. Continúa hasta el muro bajo, cúbrete, haz *zoom* sobre el puente y dispara a lo **depósitos** hasta que todo salte por los aires.

» Sigue hasta el objetivo y cúbrete del fuego enemigo desde tu izquierda. Busca los bidones **rojos** (dos en la pasarela, dos bajo la grúa), usa el **lanzamisiles** VC9 que tendrás a mano o simplemente sigue hasta la siguiente zona.

» Salta el terraplén, permanece tras el alambre de espino, retén una **granada** y lánzala sobre el grupo de helghast que salen del blindado. Mientras la granada vuela, acaba primero con la **torreta** de uno de los dos blindados, y luego con la apostada a la derecha, arriba. Acaba con el resto, y si queda uno escondido (a la izquierda, normalmente), flanquéalo. Tras esto, sigue a Garza hasta el ascensor que tendrás que usar.

» Sal del ascensor y sigue hasta el **armero**. Tras la escalera, colócate en la barandilla y dispara a la cabeza a los dos guardias que discuten abajo. Si eres rápido, apenas reaccionarán. Mata al resto de helghast desde arriba (conserva los **barriles**) y sigue a Garza abajo. Cuando lleguen los refuerzos, vuelve a subir: Garza seguirá abajo y tú podrás **flanquear** desde arriba. Usa los barriles a gusto, especialmente los más lejanos.

» Tras acabar con todos los helghast, sigue a Garza hasta la puerta y **cúbrele** mientras la abre. Caerán soldados del techo: puedes intentar cazarles mientras hacen *rappel*, pero no olvides cubrirte en la **barandilla**, usar granadas y los bidones que queden. Puedes aprovechar mientras los helghast se cubren para flanquearles por el edificio de la izquierda (no sabrán que te has movido hasta que sea tarde).

» Sigue a Garza y entra en el edificio del fondo, donde aguarda un helghast. Antes de girar la **manivela**, acaba con los dos enemigos en la torreta de enfrente (puedes disparar a varias **bombonas** a sus espaldas).

» **Antes de salir de aquí, mira sobre la torreta de enfrente: a la derecha, en la pared blanca, encontrarás tu primer Símbolo.**

» Tras girar la manivela, sal, elimina a los tres helghast (hay más bombonas al fondo, en unos **armarios** con tablones que puedes reventar para que éstas se esparzan por el suelo, o explosionar ahí mismo). Sigue a Garza sobre la compuerta, atento al helghast que os cortará el paso, y gira a la derecha (a la izquierda encontrarás un armero). Tras **derribar** la puerta, continúa avanzando.

» **A lo largo de este pequeño callejón, encontrarás tu primer Intel.**

» Cuando llegues a un escalera justo después del Intel, retén una **granada**, sube un poco para que te vean y se agrupen y lánzala. Has llegado a un mercado plagado de helghast con VC9s y artilleros de ametralladora. Acaba con todos, y usa alguna de las **ametralladoras** para liquidar a los helghast abajo.

» Sigue a Garza por la puerta y las escaleras (**donde encontrarás otro Símbolo**). Gira a la derecha y, en el corredor, corre hasta el fondo y gira a la derecha, para que entréis en la estancia de **pilares** cada uno por un lado. Habrá tres helghast. Sal de la habitación por el otro lado.

» **Mira a la derecha para encontrar un Símbolo tras una verja y avanza.**

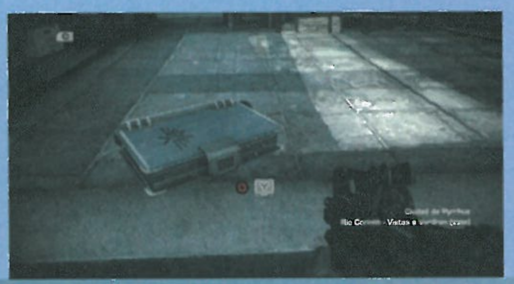
» Sal al exterior y toma una de las dos ametralladoras. Aparecerán decenas de helghast en el edificio de enfrente: cuidado con los lanzamisiles, y dispara tanto a enemigos como a la **estructura** para debilitarla, incendiarla y eliminar cobertura.

» Tras esto, sigue a Garza por la puerta. Cuando se cubra, corre hacia delante y mata al primer helghast a la izquierda. Después, acaba con el de la pasarela de enfrente y dos más que quedan en la zona. Toma el lanzamisiles, y dispara a la puerta con el símbolo que señala Garza.

» Sigue a Garza a través del edificio (**debajo de la escalera encontrarás Intel**), y en la siguiente puerta, saca el **cuchillo** para el helghast que os espera tras ella. Sigue avanzando y mantente arriba. Cuando veas a los tres helghast liquidando ISAs, retén una granada y úsala (o dispara a sus pies si mantienes el **VC9**). Salta la **baranda**, acaba con quien quede y sigue hasta la derecha de la pasarela. Dispara con un fusil al helghast de apoyo a la derecha de la caseta, y luego avanza lentamente por la escalera de la pasarela haciendo *zoom*: acierta al artillero en la **cabeza** y corre hacia su puesto, eliminando a todo enemigo que quede dentro.

» Entra y usa la otra **ametralladora** con los artilleros de la torre de la derecha. Corre hasta ella, elimina a la


Los soldados pesados no sólo pueden ser aturdidos disparándoles a la cabeza: una granada bien lanzada causa el mismo efecto.


Así lucen los maletines de inteligencia que puedes coleccionar. Los símbolos son, ni más ni menos, que el emblema helghast.


A veces, una buena carrera es la solución. Y demuestra gallardía, además.


El apoyo de las tropas ISA a veces es vital. Tú solo deberás abrir camino. Ellos harán el resto.

infantería de su piso superior, entra, coge un VC9 si no lo llevas, y usa la **escalerilla** para bajar. Busca cobertura de la infantería y espera que aparezca el tanque: con tres misiles quedará inutilizado. Ahora, ve hasta el tanque ISA, y toma los mandos. No te confíes: vigila los **lanzamisiles** de la pasarela, mantente en movimiento, y usa tanto las ametralladoras como los **obuses** para despachar tanta infantería como puedas. Cuando acabes con el **tanque** que vendrá por la derecha, y otro que aparecerá por la rampa de la izquierda, terminará el nivel.

Misión 2

Meridiano de sangre

» **Avanza y gira a la izquierda hasta una puerta. Busca un Símbolo.**

» Avanza hasta Narville y, tras hablar con él, sigue a Garza a la derecha. Coloca una **carga** en la puerta, aléjate, y detónala.

» **Cruza la puerta, gira a la derecha y encontrarás Intel tras unas cajas.**

» Continúa por el callejón, recoge granadas en la habitación, y al girar la esquina usa las cajas como **cobertura** para acabar con los helghast. Uno más aparecerá por el callejón de la izquierda: acaba con él.

» **Busca ahí otro Símbolo.**

» Al girar la esquina, aparecerán más enemigos. Mantente apartado de la línea de visión de la **pasarela** y acaba con ellos (granadas, bidones...). Corre hasta la puerta a la derecha, donde espera agazapado otro helgast y sube las **escaleras** para matar a otro. Avanza y cúbrete antes de cruzar la pasarela: aparecerán tres enemigos, y verás una **bombona roja** en el centro de su habitación. Úsala y acaba con quin quede.

» En la siguiente zona, el canal, te enfrentarás al primer **soldado pesado**. Dispárale a la **cabeza** para aturdirlo, y, cuando se gire, apunta a los depósitos rojos a su espalda hasta que exploten. Con suerte, y maximizando el daño con puntería y a **bocajarro**, se puede hacer de una sola vez.

» Sigue hasta el final, usa la manivela y cruza la puerta. Sigue hasta el final y sube por las escaleras a la derecha. Olvida el combate y corre hasta la habitación, sube las escaleras y usa la **ametralladora fija** para acabar con todos los helghast, usando ráfagas.

» **En esta habitación encontrarás otro Símbolo.**

» Continúa avanzando, y tras subir las escaleras, acaba con dos helghast más. Cruza la **pasarela** y baja las escaleras. Coge el **VC9** si quieres, y, una vez en el callejón, dispara por delante de la infantería de choque que baja de la plataforma. Cuando no bajen más, recupera tu fusil (o coge uno nuevo) y avanza corriendo mientras **limpias** toda la zona.

» **Una vez arriba, busca una Símbolo tras una verja, antes de cruzar la puerta. Y, una vez dentro, un maletín de Intel cerca del ascensor.**

» Tras usar el ascensor, saldrás al exterior. Corre sobre el puente, reúnete con otros ISA y baja las escaleras. Justo antes de salir, retén una granada y lánzala sobre los helghast que veas. Avanza hacia la **plancha** de metal, y dispara sobre el barril **rojo** si sigue en pie. Avanza hasta la pasarela, no la cruces y gira a la derecha. Encontrarás una pequeña ruta de **flanqueo**. Mata a los helghast que te corten el paso, gira a la izquierda y limpia el patio. Lanza una granada dentro del edificio y acaba con quien quede en pie.

» **En la habitación encontrarás Intel.**

» **Al salir de ella, gírate y verás sobre el umbral un Símbolo.**

» Sigue hasta el cañón de arco. Esta zona puede ser complicada, pero con un poco de maña se puede superar rápidamente. Nada más subir las escaleras tras el armero (donde hay **granadas**: si tienes, resérvalas para reabastecerte), retén una granada y lánzala sobre los helghast de la **pasarela** frente a tí (acércate un poco para asegurar el lanzamiento). Esto debería acabar con los tres. Avanza hacia la derecha y sube la escalera a la izquierda. Retén otra granada y lánzala al grupo enemigo a la derecha, abajo. Cuando estén todos muertos, avanza hacia los **parapetos**, mata a quien quede en pie y usa el botón del cañón. Aparecerán refuerzos helghast: lanza la granada que te quede sobre ellos para que busquen cobertura, gírate y dispara a las **células de energía** del cañón cuando se abrán. Busca **cobertura** mientras están cerradas, haciendo **fuego de supresión** sobre los helghast, y dispárales cuando se descubran.

Misión 3

Plaza Visari

» **Avanza hasta la pasarela. Desde aquí, mira hacia delante y a la izquierda: verás un Símbolo en el edificio de enfrente.**

» Continúa por el tejado hasta que veas unos agujeros por los que dejarte caer hasta el nivel del suelo. Ahora, avanza usando los **blindados** como cobertura. Elige el lado que más te guste, la dificultad es prácticamente la misma. Usa granadas para liberar la entrada al edificio y, una vez dentro, sube hasta el primer piso. Dos helghast intentarán impedirlo bajando corriendo por la escalera, y un par más esperarán arriba. Sigue recto y sal fuera. Acaba con quien quede en el **balcón** y gira a la izquierda. Dispara desde la ventana al interior, y



Tanto las manivelas como las cargas funcionan del mismo modo: pulsa R1 y L1 mientras giras el Sixaxis en el sentido adecuado.



En algunas zonas, tu compañero y tú os ayudaréis mutuamente para acceder a ciertas zonas. En fin, vale, hace bonito...

retén y lanza una granada dentro si hace falta.

» **Con todo el piso limpio, busca en una de las celdas sobre el garaje un Símbolo.**

» Avanza hacia la izquierda desde la zona de **celdas**, con cuidado de los posibles enemigos que atacan desde el **boquete** en el techo, y déjate caer por el agujero.

» **Busca Intel en esa habitación.**

» Desde la puerta, mata al helghast del callejón, gira a la izquierda y sube por las **escaleras** con el cuchillo en la mano. Apuñala a otro helghast y sube por las escaleras metálicas para pasar a otro a cuchillo. Desde aquí, dispara a la **caja de fusibles** para habilitar la puerta.

» **Antes de avanzar, busca, hacia la izquierda de la caja de fusibles, otro Símbolo.**

» Atraviesa las puertas y baja las escaleras. Al salir verás a dos helghast en un **puente** disparando abajo: mátalos sin que te vean (un par de tiros en la cabeza), despacha a otro al otro lado, y sube a por un cuarto. Luego, elimina a los que te esperan **a ras de suelo** desde donde encuentres ángulo (el primer puente).

» **En el segundo piso, justo sobre la puerta de entrada, hay un Símbolo.**

» Busca la escalerilla en el piso superior y baja a la calle. Nada más pisar suelo, dos helghast saldrán desde tu **izquierda**. Mátalos y avanza hasta reunirte con Alfa.

» No te quedes con ellos: corre hacia la habitación con munición de la derecha, y sube al piso de arriba. Desde ahí tendrás buena visión sobre toda la **plaza**, buena cobertura, y cubrirás una posición de avance helghast.

» Efectivamente, ahora sufrirás varias **oleadas** helghast: cuatro en total. No es complicado, así que disfruta siendo creativo: usa granadas, hay barriles de **gasolina**, una ametralladora ligera en el armero. Muévete por el piso superior para conseguir línea de tiro, y estate atento a la **segunda oleada** (tendrás a los helghast en frente) y a la **tercera** (vendrán precisamente por tu zona: cubre la cornisa de la que saldrán). Cuando aparezca el **blindado**, en la **cuarta** oleada, retén una granada y suéltala justo frente a la puerta de salida de tropas. Acaba con los supervivientes mientras tus compañeros abren la puerta, y, cuando lo consigan, lánzate para cruzarla.

» **A la izquierda de la puerta de salida, arriba en la pared verás un Símbolo, cerca de la escalerilla.**

» **Una vez dentro, en la cocina mugrienta encontrarás Intel.**

» Ahora solo queda tomar y **mantener** la Plaza Visari. Nada más salir al exterior, comenzarás a recibir fuego. Si quieres jugar a Gerónimo, carga reteniendo y lanzando grandas por las escaleras. O corre, nada más salir, hasta el otro lado de la plaza para hacer un **flanqueo mastodóntico**. Tras esto, deberás aguantar varias oleadas helghast, la última reforzada por dos soldados pesados. Sobre la caseta central hay un rifle de francotirador, si gustas. Usa las **ametralladoras fijas**, vigilando tus flancos, y atento a la cuarta oleada porque vendrá por detrás, de un **vagón de tranvía**. Tras ésta, ve a la ametralladora del lado derecho, e intenta acabar con al menos un pesado mientras aún están lejos. Tras eso, vuelve a la otra ametralladora y acaba con el otro. Limpia los restos, y voilá.

Misión 4

Distrito de Salamun

» Tras caer del puente, revienta la caja de fusibles y avanza por el **desagüe**. Al final, asómate y mata rápidamente a los dos guardias disparando a sus cabezas.

» **Ahora mira bajo su posición para encontrar otro Símbolo.**

» Gira a la derecha, dispara a la mina trampa, y baja la **escalerilla**. Saca el cuchillo y carga contra el helghast solitario, y sube otras dos escalerillas. Aprovisiónate en el armero si hace falta y continúa a la siguiente zona.

» Corre hacia delante y la derecha hasta la escalera. Mata al helghast que te espera arriba, y subre preparado para otro **a tu espalda**. Avanza y gira a la derecha y avanza por las dos habitaciones despachando enemigos. Antes de salir de nuevo a la pasarela, retén una **granada** y lánzala en el cuarto de la izquierda. Mata a quien quede y retén otra granada para cuando reviente el **muro** a la derecha. Despeja la zona y avanza.

» **En la habitación tras el agujero encontrarás Intel.**

» Sal de la habitación y sigue por la **pasarela** hasta el siguiente piso. Ve hasta la habitación, mata a quien encuentres, y sigue avanzando con cuidado de los **boquetes** en el techo, desde donde te dispararán. Reúnete con Garza y continúa avanzando.

» En la siguiente zona, acércate al **mortero** reteniendo una granada y lánzala sobre los helghast de la izquierda. Dispara sobre el tercero y rodea el mortero por la izquierda. Prepara otra granada para los que vendrán por el pasillo. Tras acabar con ellos, asómate a él, y usa los bidones al fondo para acabar con otro que acudirá como refuerzo. Sigue por el pasillo, gira a la izquierda y corre a apuñalar a otro helghast agazapado. Sube: arriba habrá tres soldados de choque. Tras matarlos, acércate a la



Nos encanta el cuchillo. Pero recuerda que no eres el único que ataca cuerpo a cuerpo. Aquí nos dieron un buen susto...



Dispara ráfagas o la ametralladora fija se sobrecalentará. Y recuerda que puedes cubrirte sin soltarla.

celosía, pero no salgas: desde dentro, mata al artillero de la ametralladora.

» Ahora vuelve abajo, coloca la carga en el mortero (se guardará la partida, y vuelve arriba). Sal fuera y usa la ametralladora con todo lo que veas vivo y con **ojos rojos**. Tal vez queden enemigos bajo, saldrán varios del edificio de enfrente y posiblemente acuda alguno desde la **caseta** de la izquierda.

» Dentro de la caseta, hay Intel.

» Avanza desde ahí hasta el final de la pasarela donde está la otra ametralladora, mira hacia delante y a la derecha, y verás otro Símbolo.

» Con todos muertos, no antes, acércate a la **puerta central** cerrada. Garza la abrirá, y en cuanto se abra, un comando helghast lo derribará. Estate atento y dispara a los dos helghast con escopeta que os estaban esperando. Tras éstos, habrá otros cuatro esperando en este piso, dos a cada lado del cuarto central. Mátalos, y sube las escaleras de la derecha.

» Ten cuidado al subir con los helghast que quedarán a tu espalda. Limpia el piso, y coloca la **carga**. No la detones aún: ve a la pasarela frente al mortero, colócate frente a la puerta, y detona la carga. Prepárate: cuando aparezcan las notificaciones de guardado, aguanta un segundo, retén una granada y lánzala a los pies del primer soldado en cuanto se abra la puerta. Serán **cinco** los que carguen contra ti: acaba con quien sobreviva a la **deflagración**.

» Sigue a Garza a las **chabolas**. Cuando veas al ISA caído, dispara un solo tiro al **barril** de gasolina. Comenzará a arder sobre un soldado de choque que aparecerá a tu izquierda, lo que debería darte tiempo para acabar con el artillero del fondo, y su compañero.

» Junto al soldado ISA, mira a tu izquierda y arriba: verás un Símbolo.

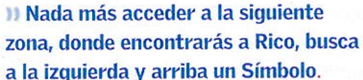
» Este combate será intenso. El cuartito junto al ISA no es mala posición, pero personalmente prefiero **moverme** por el escenario, aprovechando que Garza hace fuego de cobertura y, a la vez, de blanco, para **flanquear** enemigos. Cuando llegue el transporte helghast al centro de la plaza, prepara una granada para los soldados que se descuelgan. Usa los barriles repartidos por el escenario, y estáte atento a dos soldados con **lanzamisiles** que aparecerán al final en los niveles superiores. Cuando termine la fiesta, sigue a Garza, detonando tres minas trampa cuando llegues al desagüe.

» Nada más acceder a la siguiente zona, donde encontrarás a Rico, busca a la izquierda y arriba un Símbolo.

» Tras hablar con Rico, ve a la derecha, evita la mina trampa, y gira rápidamente a la izquierda cuchillo en mano. Mata al primer **comando**, y otro correrá a por tí. Tras acabar con ellos, coge la ametralladora y limpia el tejado. Coloca la **carga** en la puerta de la **subestación**, aléjate y detónala.

» Una vez dentro, busca Intel cerca de la escalera al segundo piso.

» Ábrete paso hasta el segundo piso, donde habrá varios enemigos y otros disparándote desde el inalcanzable tejado. Cuando Garza consiga subir, te dirá que coloques cargas en los pilares base. Baja, colócalas mientras despachas algún helghast que entrará por la puerta principal, sal fuera, y detónalas.



Misión 5

Puente de Salamun

» Lo más importante para esta parte, es que debes avanzar con **firmeza**. Si te quedas atrás intentando liquidar enemigos desde lejos, seguirán apare-

ENEMIGOS



INFANTERIA DE ASALTO

» Te conviene conocer y reconocer las diferentes tropas Helghast. La infantería de asalto comprende al soldaro raso, equipado con fusiles de asalto, ametralladoras o lanzallamas. También los mineros. Son rápidos, y corren a usar ametralladoras fijas

COMBATE CERCANO

» Las tropas de combate cercano son muy peligrosas. Comprenden tanto a los soldados de choque, que esquivarán tus disparos con acrobacias y cargarán con cuchillo si hace falta, y al comando, equipado con escopetas. Lentos, pero letales a corto alcance.

LARGO ALCANCE

» Esta categoría incluye a los francotiradores, que no tienen demasiada presencia en el juego, pero que son letales, y los fusileros, que prefieren mantenerse en retaguardia y buscar disparos bien apuntados. Cuidado con ellos: localízalos y no dudes en cargar.

SOLDADOS DE APOYO

» Los auténticos toca-narices del juego. Por un lado están los soldados con lanzamisiles. En zonas amplias son fácilmente evitables. En zonas más cerradas, las explosiones cercanas son peligrosas. Luego están los granaderos y sus lanzagranadas. ¡Cuidadín!



Un buen disparo a la rodilla impedirá que un Helghast salga corriendo.



¿Ves la trinchera del fondo? ¡No te quedes ahí! Busca un lugar en la zona izquierda.


Tus camaradas tienen otra utilidad: son los que abren las puertas para acceder a zonas hasta ese momento cerradas. ¡Yipi!


El ATAC y las células de energía a las que tendrás que disparar (en azul). No hagas caso de la captura: ¡usa el lanzamisiles!

ciendo por el fondo. Así que, usa granadas para hacerlos salir de sus parapetos, y ve avanzando y disparando **ráfagas**. Tus compañeros te seguirán, y en el momento en que los helghast eleven el **puente**, dejarán de aparecer más. Usa los costados para evitar el fuego de las ametralladoras, detona los barriles que veas cuando sea oportuno, y muévete hasta la furgoneta chamuscada a mitad de camino. Desde aquí podrás eliminar a los artilleros y buena parte de la resistencia que quede.

» Con la zona asegurada, tendrás que bajar por una puerta a la izquierda. Una vez abajo, llegarás a una zona dominada por un **cañón anti-aéreo**. El funcionamiento aquí es el mismo: debes avanzar.

» Mata primero al **artillero** del cañón haciendo *zoom*: limitará el número de helghast que aparezcan. En el primer giro a la izquierda entra los parapetos, dispara al barril **incendiario**, y lanza una granada hacia tu izquierda. Avanza y mata a quien quede hasta subir y usar el cañón.

» Tras ponerte a sus mandos, comenzará otra oleada helghast desde tu derecha. Usa el **cañón** para acabar con todos, usando los muchos barriles dispersos.

» Tras esto, sigue el objetivo hasta el punto de aparición helghast y sube las escaleras. Usa la manivela y verás al **tanque** cruzar el puente. Prepárate para el último asalto.

» El rifle de francotirador en esta habitación es tentador, pero contraproducente. En su lugar, coge el **VC9**, y, en cuanto Garza abra la puerta, sal disparado, gira a la izquierda y lanza una granada al grupo de soldados de choque que verás. Avanza sin dudar, disparando a los pies de quien te salga al paso, pero sin pararte a matar a quien dejes atrás (el tanque se ocupa de ello). Deja atrás un armero, y llega a un **parapeto** metálico. Desde aquí, dispara un **misil** a la **ametralladora** del fondo. Asómate y dispara a los pies de quien veas cerca. Avanza desde ahí, y prepara una granada para el posible grupo en los últimos **parapetos**. Con el suelo limpio, sube al edificio para limpiar los restos.

» **Una vez frente a la academia, conserva el VC9, y dispara al Símbolo en el frontal del edifico con la pistola.**

» **Una vez dentro, gira a la derecha rápidamente y busca Intel.**

» **Y busca otro Símbolo sobre la puerta de entrada a la Academía.**

» Cuando paséis a la siguiente sala, seréis emboscados. Corre hacia una de las estatuas centrales, espera a que los helghast que han aparecido se agrupen un poco, y dispara a sus pies con el **VC9**. Tras eso, recoge munición del soldado de apoyo caído, y corre a las escaleras al fondo. Sube y dispara a la **balconada** de enfrente si hay enemigos cerca (dispara al techo sobre sus cabezas). Al girar, te toparás con varios helghast más. Dispara a sus pies, y carga con el cuchillo a por el que quede vivo. En mitad del balcón, encontrarás una **portezuela** que da a un pasillo anexo donde tomar aire. Recorre todo el piso superior eliminando enemigos, y haz lo propio con quien quede abajo.

» **Tras esto, sigue a Alfa hasta la puerta, sobre la que hay un Símbolo. Una vez dentro de la oficina, encontrarás Intel.**

» Una vez en la azotea, repón rápidamente munición del **VC9**, salta a la parte de abajo y refúgiate en el pequeño túnel. La forma para matar al **ATAC** es la siguiente: espera en el umbral a que se acerque a las **células de energía**, y entonces dispara a éstas con la pistola. Una vez inmovilizado el ATAC, dispárale un **misil**. Repite hasta acabar con él, y busca munición arriba si lo necesitas.

Misión 6

Aldea de Suljeva

» Nada especial que hacer: sigue avanzando hasta el objetivo

» **Antes de cruzar el puente, mira debajo desde la izquierda: Símbolo.**

» **Tras el puente, gira a la izquierda. Al final encontrarás Intel.**

» **Tras usar el ascensor, sigue hasta el centro del poblado minero. En la columan central hay un Símbolo.**

» **Sigue a Rico mientras dais un paseo. En la sala de control: Intel.**

» Tras pulsar el botón del centro de la sala, prepárate para la acción: se abrirá la puerta a tu **derecha**. Coge la pistola de **rayos** y despacha a los tres helghast tras la puerta. Avanza hasta el parapeto, asómate por la izquierda y apunta a otros dos helghast al fondo. Sal hacia delante por la izquierda hasta una escalerilla. Sube y muévete por el lado izquierdo hasta que veas a dos enemigos en la pasarela. Mátalos, y disponte a lidiar con los que se encuentran a nivel de suelo. Cúbrete en la **barandilla**, o avanza más allá de la **caseta**, donde tendrás mejor visión sobre los más lejanos.

» Desde el fondo de esta pasarela, gira a la derecha (o date la vuelta si encarabas enemigos), salta sobre la valla y avanza por la colina de tierra hasta la parte trasera de la puerta que has desbloqueado. Limpia la zona, elimina al grupo que cargará desde el interior, y entra.

» **Una vez dentro, gira la izquierda, luego derecha, y sobre la siguiente puerta verás un Símbolo.**

» En esta zona, y a partir de ahora, te cuidado con las **arañas de petrusita**:



El soldado pesado de arco es uno de los pocos enemigos que hace las veces de jefe final. Eso sí, su arma es pura algarabía y jolgorio.



Estos malditos insectos emiten descargas de petrusita tanto al atacar como al morir reventados. Más molestos que otra cosa.

mátalas con la pistola, porque son un auténtico dolor. Sigue avanzando hasta el objetivo, y, en el siguiente armero, coge la **StA3**.

» Nada más salir al exterior, carga hacia el edificio de la izquierda, evitando los disparos de los **francotiradores** apostados a los lados de la calle. Rodéalo hasta una escalera. Sube con cuidado y mata al primer francotirador. Gira a la derecha, sube por el tablón y acaba con otro (si usas el cuchillo no deberías alertarlos). Vuelve atrás y acaba con los que están al otro lado de la calle.

» Vuelve al suelo, sigue por la izquierda rodeando edificios hasta que el camino se abra. A tu derecha habrá un grupo helghast tomando posiciones en torno a unos barriles. Busca los **incendiarios** y reviéntalos. Acaba con quien quede en pie y sigue hasta el edificio de enfrente, donde esperan otros dos helghast al final de la **rampa** de acceso.

» En la estancia frente al final de la rampa hay un Símbolo.

» Sigue el **corredor** hasta la sala de control. Una vez arriba, sal por la puerta y corre hacia la **antena**. Dos mineros te saldrán al paso. Puede que uno se quede agazapado dentro del túnel que conduce a la antena: usa una granada o **carga** con el cuchillo. Tras esto, aparecerán centinelas robot, pero no deberías tener problema en correr hasta la manivela y volver a la sala de control sin daño excesivo.

» En cuanto salgas del edificio para volver a socorrer a Alfa, salta al suelo, retén una granada y lánzala sobre los tres helghast que bajan corriendo la calle. Tras acabar con ellos, gira a la derecha para **rodear** los edificios (salta el obstáculo que encuentres). Cuando puedas, gira a la izquierda y lanza una granada al grupo en el centro de la calle. Desde esa esquina, **agachado**, podrás acabar con la ametralladora con los que queden. Vuelve a rodear los edificios y usa la escalera del principio. Elimina a quien quede en pie y sube por los **tablones**.

» Al acercarte hacia la salida, varios helghast aparecerán corriendo. Puedes volver y cruzar la **pasarela** sobre la calle para buscar mejor línea de tiro desde el otro lado.

» Avanza hacia el objetivo hasta que se inicie una secuencia. Tras ella, carga hacia delante reteniendo una granada: lánzala contra el grupo de helghast. Si no te quedan granadas, retrocede y deja que ellos bajen la **cuesta**. Luego, dispara al barril que habrá tras el grupo **parapetado**. Gira a la izquierda donde estaba el barril, coge granadas, y sigue avanzando.

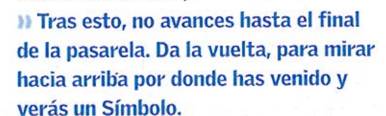
» Recorre los **pasillos** hasta el armero. Desde aquí, sube con cuidado las escaleras, ya que hay dos helghast esperando. Cuando los mates, busca a otros dos en la **pasarela** de la izquierda. Y, tras esto, acudirán dos centinelas robot, uno por cada flanco. Una vez eliminados, se abrirá la puerta de enfrente y saldrán más enemigos. Usa granadas o los nuevos barriles de **petrusita** (azules) para acabar con ellos. Cruza la puerta y busca un helghast más a tu izquierda, por el pasillo (y una pistola de **rayos** a la derecha).

» Cuando salgas al exterior, gira a la izquierda, y tras el primer tramo de escaleras, salta sobre el **contenedor**. Mata a quien haya aquí y prepárate para encarar el tramo final.

» A la izquierda del contenedor, tras saltar, hayarás Intel.

» Lanza una granada a lo lejos para mantener a los helghast algo ocupados mientras tomas posiciones y evalúas la situación. Hay varios **barriles** de petrusita en el centro del área, y avanzar por la izquierda, tras los contenedores ofrece ventajas. Cuando llegues a las escaleras, carga con el **cuchillo** contra los soldados de apoyo que queden vivos.

» Toma un **VC9** del suelo, sube arriba, retén una granada y lánzala contra el primer grupo que aparezca por la pasarela. Acaba con ellos y cúbrete en las cajas. Dispara con el **VC9** hacia el fondo, donde hay varios helghast atrincherados. Cuando el fuego afloje, corre hacia delante, gira a la izquierda, prepara el **cuchillo** y acaba con dos helghast a la izquierda al final de esta **pasarela**. Sigue por la derecha, y tras el siguiente giro, prepárate para acabar con los últimos helghast (misilazo a los pies, granada... lo habitual).



» Tras esto, no avances hasta el final de la pasarela. Da la vuelta, para mirar hacia arriba por donde has venido y verás un Símbolo.

» Ahora sí, acércate al final de la pasarela, y Rico y tú saltaréis al tren **minero** que lleva al siguiente nivel.



Misión 7

Refinería de Tharsis

» La primera parte de esta misión transcurre sobre el tren **minero**: es muy directa, puede hacerse muy rápido y no hay Símbolos ni Intel.

» Corre hacia la izquierda del **blindado** y coge la pistola de **rayos** del armero. Avanza acabando con los helghast que intentan cortarte el paso. Entra en el **edificio**, sube las escaleras, y avanza hasta el final de la **barandilla**. Dispara a toda la petrusita que veas: un depósito grande en el centro y barriles a la derecha. Después, acaba con quien quede en pie en el nivel inferior. Sal por la puerta

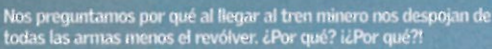


¿Qué le deparará el futuro a nuestro viejo conocido, y ascendido, Jan Templar?



El fuego quema, recuerda. El lanzallamas, en cambio, sólo es útil a muy corto alcance.




Nos preguntamos por qué al llegar al tren minero nos despojan de todas las armas menos el revólver. ¿Por qué? ¡¿Por qué?!



Los barriles y depósitos de petrusita los reconocerás por su color azulado brillante. Emiten una descarga eléctrica al explotar.

y corre hasta el tanque. Sube y usa la **ametralladora**: usa ráfagas cortas y apunta contra los barriles, depósitos y **bidones** que veas. Cuando todo se calme, baja, y sigue adelante con cuidado por los supervivientes que puedan quedar.

» Cuando pases al siguiente vagón, comienza a correr. Nada más girar, retén una granada, lánzala contra los helghast que se acercan y corre a coger un **VC9** del armero. Retrocede un poco y dispara a los pies de los soldados que se te echen encima. Si lo haces bien, deberías haber despejado la zona, y tendrás tiempo de disparar sobre el tanque del fondo los tres misiles que necesitas para destruirlo antes de que llegue el siguiente grupo de **infantería**. Muévete de lado a lado para evitar sus disparos, y coge munición del armero si la necesitas.

» Una vez eliminado el **tanque**, avanza corriendo, mata a quien quede y no te preocupes por los helghast que se desculegan de las barandillas al final del **vagón**: atraviesa corriendo la puerta de la izquierda y continúa hasta dar con el **maquinista**.

» Tras la secuencia, dispara sin dudar a los **barriles** de petrusita, y acaba con los guardias que queden. Ayuda a Rico a saltar la **valla** y prepárate junto a la **columna**. Vendrán tres helghast del fondo: puedes usar los barriles que queden o, tras acabar con el más cercano, aprovechar cuando se estén cubriendo los otros, sacar el cuchillo y **flanquearlos** por la derecha. Probablemente no se den cuenta de tu movimiento.

» Desde aquí, busca un Símbolo en el costado del tren.

» Sigue el objetivo hasta que caigas, dispara a los fusibles al otro lado del campo **eléctrico** y sigue avanzando. Antes de cruzar la siguiente puerta, prepárate y apunta hacia tu derecha y un poco arriba. Asómate despacio y verás un par de guardias sobre una pasarela: dispara a la petrusita junto a ellos. Entonces, bajarán los demás. Mantente dentro y dispara a los que vayan asomándose. Tras esto, sal, gira a la derecha y dispara a los **fusibles** en la pared para poder usar el ascensor.

» Al salir del ascensor, te enfrentarás a un **soldado pesado de arco**. Con éste no funciona el disparo a la cabeza: tendrás que disparar a las **cubetas** que pasan por encima de la zona de combate, para que caigan cerca de él. Esto lo atontará y podrás buscar los **depósitos** a su espalda. Cuando lo mates, coge su pistola de rayos, un arma poderosísima que solo podrás usar en este nivel.

» Busca la escalerilla, sube y usa el botón para abrir la puerta. Mata a los helghast que aparecerán enfrente, y busca al que saldrá por la puerta. Baja, crúzala y usa las siguientes **escalerillas** hasta llegar al borde de una pasarela donde saltarás dentro de una cubeta. Mientras dure el viaje, mata a todo helghast que veas: puedes cubrirte si recibes mucho daño. Al final del trayecto, tras una pequeña ascensión, mira hacia delante y busca una caja de fusibles. Dispara sobre ella.

» Tras caer, ve hacia el edificio, mata al helghast de la esquina, sigue hasta la segunda sala y mata a los tres helghast que estarán aquí.

» En esta habitación también encontrarás Intel.

» Sal por la puerta y continúa avanzando. Cuando salgas al exterior, te asaltará un **robot centinela**. Mátalo, y vendrán otros dos desde el fondo. A partir de aquí, conforme mates a cada pareja de **centinelas**, otra acudirá. Tienes que moverte por la pasarela hacia la derecha hasta el **ascensor** que se encuentra a la izquierda. Recarga la pistola de rayos cada 4 centinelas muertos, más o menos. Usa el **ascensor** y continúa hasta reunirte con Rico en la sala de control.

» En esta sala encontrarás Intel.

» Sigue a Rico y, tras la secuencia, corre hacia el armero. Espera cerca del agujero central y elimina a las cuatro parejas de **centinelas** que aparecerán. Tras esto, sube hacia la izquierda por la **rampa** en espiral: mata a tres helghast que saldrán a tu paso, mira a la derecha y elimina a los que te disparan desde una **pasarela** más arriba. Continúa avanzando y eliminando helghast. Tras el siguiente armero, sigue recto más allá de la escalera y hasta la escalerilla. Úsala y podrás **flanquear** a la mayoría de helghast del piso superior. Ahora, sube hasta el botón que acciona el **ascensor**.

» Desde aquí podrás ver un Símbolo sobre el pilar central. Si no está, es que lo has destruido ya durante el caos del combate.

» Con la puerta abierta, sigue a Alfa y sube las escaleras hasta el exterior. Sal y mata a los helghast más allá del **transporte** que despega. Permanece entre las cajas y liquida a los que ataquen desde las **pasarelas**. Tras la secuencia, sigue a **Evelyn** a la puerta, cúbrela, y cuando se abra, sube hasta el piso superior, donde espera un helghast. Desde aquí, toma el **rifle de francotirador** y elimina tantos helghast como puedas: acaba con el artillero, y revienta todos los **depósitos** de petrusita. Cuando mates suficientes, llegará el **rescate**.

Misión 8

El Crucero

» Usa el ascensor. Cuando se pare, sal hacia la izquierda, retén una **gra-**



Cuando la retícula roja se mantenga fija sobre un objetivo, podrás lanzar un misil guiado con L1. Dispara, y pasa a otra cosa, soldado.



Así se ve la acción desde el exoesqueleto. Tendrás misiles y una ametralladora. La clave: muévete con agilidad y dispara sin piedad.



Ésta es la clave: pillarles mientras disparan hacia otro lado.



Que no te intimiden. Lo bueno de los blindados es que sabes por dónde saldrán las tropas.

nada y lánzala sobre el grupo de asalto que sale de la **sanguijuela**. Tras acabar con ellos, usa el otro ascensor para llegar al puente.

» Tras la secuencia, usa de nuevo el ascensor y ve hasta la puerta central. Coge la **ametralladora ligera** del armero y saca el cuchilllo. Entra corriendo, gira a la izquierda y apuñala a los helghast de este lado. Avanza hasta el armero del fondo, y déjate caer por la barandilla. Mira a tu derecha y salta otra barandilla hasta caer a los pies de una escalera.

» Aquí se guardará la partida. Despeja la zona, acude al centro, y elimina a dos helghast **saboteando** una estructura. Cuando un ISA anuncie «¡pesados!», prepárate para atacar desde arriba a los **bidones** en la espalda del susodicho. Habrá también varios helghast con **lanzallamas**. Baja y acaba de hacer limpieza.

» Cruza la puerta central, gira a la derecha y baja hasta la batería antiaérea. Tu misión será eliminar dos oleadas de **sanguijuelas** (al frente y a la izquierda) y a todo **caza** que se deje ver. Recuerda que tienes misiles teledirigidos.

» Tras esto, sal de la batería y sigue a Natko por la puerta y el corredor hasta el ascensor. No te preocupes porque te disparen durante el ascenso. Al salir, corre hacia la derecha, apuñala a los helghast y recorre el pasillo. Al final, lanza una **granada** sobre el grupo de helghast, toma cobertura si hace falta, y acaba con todos ellos.

» Cruza la puerta y gira a la derecha. Natko bajará por la izquierda. Cúbrele desde aquí, cogiendo a los helghast entre dos fuegos. Baja y elimina a quien quede. Cruza la pasarela y gira de nuevo a la izquierda para subir por la escalera. Gírate rápidamente: un helghast con **lanzagranadas** te atacará. Mátalo rápidamente (Natko debería poder encargarse del helghast de abajo).

» Sigue hacia delante y coge un maletín de Intel.

» Coge el lanzagranadas caído y, al final de la pasarela, mira a tu derecha y acaba con el grupo helghast. Baja y sigue avanzando. Tras varias escaleras, mata a un soldado con **lanzallamas**. Tras el punto de control, continua hasta el armero. Al girar a la izquierda, ten cuidado con otro **flameador**. Tras éste, llegarás a unas escaleras. No bajes: aparecerá un grupo helghast. Gira a la izquierda, y flanquéalos por la pasarela, saltando el obstáculo.

» Desde aquí, déjate caer y continúa con los ISA que queden vivos. Tras la **enfermería** destartalada, salta hasta el nivel inferior y sigue avanzando hasta la **bahía de lanzamiento**.

Misión 9

Yermos de Maelstra

» Esta misión es casi un paseo. Al principio, sigue el objetivo hasta que te montes en el **exoesqueleto**. Y a partir de aquí, avanza destruyendo todo lo que encuentres a tu paso. No hay secretos que buscar, así que no te preocupes de ello.

» Ten cuidado cuando llegues a una zona con estructuras helghast a ambos lados. Vigila los misiles de **VC9** y algún vehículo enemigo. Estando alerta no habrá problemas.

» Más adelante, verás dos **tanques** al frente. Acaba primero con el de la derecha, el que está sobre un **puente**: dispara al puente, y listo. Después, destruye al otro con cuatro misiles.

» La recta final es un asalto a una especie de base helghast junto a un **convoy** ISA. Mata a la infantería rápidamente, sin avanzar demasiado, acaba con el tanque que acudirá por la izquierda, y luego avanza a por dos **tanques** más en la zona derecha

Misión 10

Palacio Visari

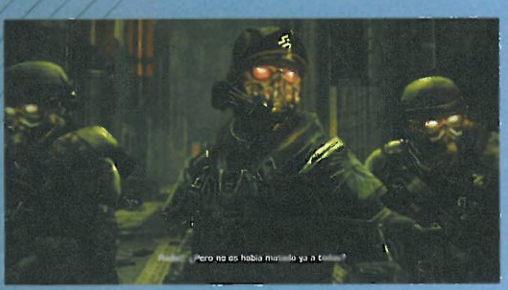
» Comienza el asalto final: avanza corriendo y gira a la derecha para bajar a la zona inferior. Una táctica arriesgada pero efectiva si se es rápido, es rodear por la izquierda todo el área, subir corriendo a la pasarela del edificio, y acabar con el **artillero** y el resto de la **infantería pesada** de la zona. Cuando la puerta se abra, entra y acaba rápido con los refuerzos: tus compañeros limpiarán la zona anterior, pero si lo prefieres puedes seguir una táctica más pausada y tradicional.

» No te olvides de un Símbolo que verás fuera en el extremo derecho, en el pico de la torre.

» Una vez dentro, avanza hasta la siguiente zona. Cuando el pasillo se abra a la derecha, retén una granada y lánzala a los helghast que te esperan. **Carga** y elimina al que quede vivo. Retrocede y coge el **VC9**.

» Acaba con los dos helghast que te atacarán al salir al exterior (granada y pistola), y elimina el **tanque** con tres **misiles**. Vuelve a por munición, y avanza hacia la izquierda, hacia la primera **torre**. Al subir, mata primero al artillero, y luego dispón de otros dos helghast. Después, dispara hacia el umbral de la torre por encima tuyo: esto debería acabar con su ocupante. Sube, coloca una carga, baja, aléjate y detónala.

» Lo mejor es que subas otra vez, y lances un misil al artillero de la torre de la derecha. Pero la idea es colocar **cargas** en tres torres más, todas defendidas de forma similar, así que



Radec, el amigo de los niños, atacará al final con su cuchillo y su poderosa escopeta. No dejes que te golpee, ni que te dispare.



Desde este momento, el juego se convierte en un sindiós ascendente que culmina en el asalto, feroz e intenso, al patio interior.

PS3

puedes proceder como gustes. Eso sí, te recomendamos avanzar primero por la izquierda, hasta la ametralladora fija para acabar con el soldado pesado de la **pasarela central**, antes de nada más.

» Cuanto te aproximes a la última torre (a la que disparaste desde la primera) aparecerá otro **soldado pesado**. Acaba con él y procede.

» **Cerca de donde aparece este soldado pesado, baja unas escaleras y busca Intel.**

» **Tras destruir la última torre, sube al piso superior central, y busca, en un saliente entre las últimas torres, un Símbolo.**

» Con la faena hecha, sigue el objetivo hasta el ascensor, acaba con la resistencia que queda, y úsalo. Sal del ascensor y cruza el puente hasta una pequeña **sala**, ignorando a los Atac que te sobrevuelan.

» **En esta sala hay un Símbolo.**

» Comienza el asalto al patio interior, y aquí debes también avanzar **sin descanso** para evitar que el número de helghast aumente. Podríamos darte instrucciones precisas, pero en realidad es mejor fiarse de la intuición de cada uno. Es útil avanzar con fiereza **cuchillo en mano**. Busca un túnel en el centro del patio que te hará avanzar hasta casi la retaguardia enemiga, donde podrás lanzar granadas y prender algún charco de **gasolina**. Elimina cuanto antes a los artilleros del fondo.

» **En la pequeña sala de la ametralladora de la izquierda hay Intel.**

» Una vez superado el patio, aparecerá un **ATAC**. Busca una cobertura y usa ráfagas de un arma como el **StA3** para acabar pronto con él.

» La siguiente parte supone el asalto final, teniendo que manejarte entre una zona embudo obstaculizada con parapetos y sacos terreros. Primero deberás controlar la zona central, dominada por la escalinata en una gran curva. De nuevo, déjate llevar, pon en práctica todo lo aprendido y no tendrás problemas. Cuando controles la zona, acaba con los artilleros de dos **ametralladoras fijas** que verás a cada lado. Intenta avanzar antes de que otros helghast ocupen esas posiciones. Al final, tras una lucha feroz, llegarás a la entrada del santuario. Antes de pasar, rapiña toda la **munición** de **StA3**, el arma que te interesa llevar, y granadas.

» **Busca el último Símbolo cerca de la ametralladora fija izquierda.**

» Ya solo queda eliminar a **Radec**. Este enfrentamiento sigue otra vez la fórmula de las oleadas. Las primeras son sencillas: permanece atrás en las barricadas y elimina soldados conforme salen. Si Radec incordia mucho desde su posición segura, aciértale para que se teletransporte y deje en paz un rato.

» Cuando las puertas laterales se abran, corre a la de la derecha y apuñala al soldado que baja. Corre a la izquierda y haz lo mismo. Luego ve a la parte delantera, y elimina dos más. Tras eso, ve a la puerta derecha, lanza una granada a los que acuden desde el frente, y sube corriendo al piso superior para eliminar a los **pirosoldados** de las esquinas traseras y hazte fuerte aquí arriba. Elimina, moviéndote y cubriéndote a los soldados que habrá abajo. En estas oleadas, algunos soldados de choque subirán para flanquearte. Finalmente, aparecerá la última oleada, con soldados con lanzamisiles al fondo de la sala. Corre al **armero** que ya habrás visto, coge el lanzagranadas y corre hasta el fondo de la sala. Úsalo para eliminar a los molestos soldados de apoyo.

» Tras una secuencia, se abrá abierto un nuevo camino, así que aprovéchalo y acaba con todos los helghast. Si es necesario, **retrocede** de nuevo a la esquina trasera, la zona segura, para cubrirte y buscar munición. Tras esta oleada, te enfrentarás a Radec.

» Para vencerle, equipa el **cuchillo** cuando cargue contra tí. Apuñálalo lo suficiente y se teletransportará. Si se aleja, persíguele y apuñala, o dispárale. Pero vigila siempre su carga para **sincronizar** una **cuchillada**. Cuando haya sufrido suficiente daño, volverá a la parte frontal de la sala.

» Es el momento del golpe final: uno o dos disparos de **francotirador** bastarán. O corre hacia él y descarga tu arma de fuego o libera tu ira con el cuchillo. Una vez muerto, disfruta del final de ***Killzone 2***.

!



SOBREVIVE AL FINAL

» El último combate que aquí describimos, compuesto por ocho oleadas más el combate con Radec, es largo y agotador. Mantén presente que tras las tres primeras oleadas, se salvará la partida y pasarás a la segunda parte del enfrentamiento, desde donde empezarás de nuevo si mueres a partir de ahí. Y usa este truco: cuando estés en la balconada, si te colocas en la parte posterior con la espalda pegada a la pared, los helghast del suelo más cercanos no podrán darte. ¡Pero huye de ahí cuando lleguen los de apoyo!

POR **EDGAR & CIA**



¿Los años te han hecho olvidar los trucos de Megadrive? No te preocupes, que nosotros vamos a recordártelos. No olvides que en Megadrive Ultimate Collection debes configurar los botones de PS3 para que funcionen como los viejos A, B y C.

A

ALIEN STORM

» Evitar la muerte: Si manejas al robot y tienes la suficiente energía, autodestrúyete cuando estés a punto de morir para continuar.

ALTERED BEAST

» Elegir bestia: Con los botones A, B, C y la diagonal abajo-izquierda pulsados aprieta el botón START.

» Continuar desde la última fase: Mantén el botón A y presiona el Select tras el Game Over.

» Elegir nivel: En la pantalla de título presiona B y START.

C

COMIX ZONE

» Elegir fase: Ve al jukebox y sitúa el cursor rojo en estas melodías. Pulsa C en cada una. 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6.

» Salud ilimitada: Ve al jukebox y sitúa el cursor rojo en estas melodías. Pulsa C en cada una. 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11.

» Ver los créditos: Entra en el menú de opciones y pulsa A+B+C.



D

DECAP ATTACK

» Vidas extra en el bonus: Consigue todas las monedas y ponlas en los siguientes canales. Pulsa C repetidamente cuando lleguen a lo más alto.

Round 1: Canal 2
Round 2: Canal 5
Round 3: Canal 3
Round 4: Canal 5

» Recuperar vida: Salta y pulsa repetidamente C para moverte por el aire. Pósate sobre un poste rojo para recuperar tu salud.

DYNAMITE HEADDY

» Modo difícil: En la pantalla de título presiona START. Deja el cursor sobre Start Game y pulsa C, A, Izq, Der, B. Oirás a Headdy decir «nice». Entonces presiona y mantén START hasta ver la escena del principio. Suelta START. Estarás en modo difícil.

» Animaciones de cabeza: En la pantalla de título selecciona Options y pulsa C, A, Izq, Der, B. Después presiona START.

» Elegir fase: En la pantalla de título presiona START. Deja el cursor sobre Start Game y pulsa C, A, Izq, Der, B. Oirás a Headdy decir «nice». Presiona START para ver el menú de seleccionar fase.

DR ROBOTNIK M.B.M.

Passwords Easy Mode

» Stage 2: Frankly - RRRH
» Stage 3: Humpty - CPCG
» Stage 4: Coconuts - RCHY
» Stage 5: Davy Sproket - CBBP
» Stage 6: Sqweel - CRCP
» Stage 7: Dynamight - PYRB
» Stage 8: Grounder - YPHB
» Stage 9: Spike - YPHB
» Stage 10: Fuzzy Logik - RYCH
» Stage 11: Dragon Breath - GPBC
» Stage 12: Scratch - RHHY
» Stage 13: Dr. Robotnik - YHBB

Passwords Hard Mode

» Stage 2: Frankly RRRH GCYY
» Stage 3: Humpty CPCG YPCP
» Stage 4: Coconuts RCHY BGCB
» Stage 5: Davy Sproket RPGG
» Stage 6: Sqweel YYCG
» Stage 7: Dynamight PCBB
» Stage 8: Grounder CYHY
» Stage 9: Spike PBBG
» Stage 10: Sir Fuzzy Logik CGRY
» Stage 11: Dragon Breath BYYH
» Stage 12: Scratch GCCB
» Stage 13: Dr. Robotnik HCPH

Passwords Hardest Mode

» Stage 2: Frankly - BBGY
» Stage 3: Humpty - GYGC
» Stage 4: Coconuts - PPRH
» Stage 5: Davy Sproket - GRPB
» Stage 6: Sqweel - PCGY
» Stage 7: Dynamight - BPGH
» Stage 8: Grounder - CPHY
» Stage 9: Spike - PGHC
» Stage 10: Fuzzy Logik - GBYH
» Stage 11: Dragon Breath - GPHR
» Stage 12: Scratch - RGHB
» Stage 13: Dr. Robotnik - RRCY

E

ECCO THE DOLPHIN

» Menú de trucos: Haz girar a Ecco. Pon pausa en el momento exacto en que está girando, o sea, cuando mira hacia ti. Pulsa Der, B, C, B, C, Abajo, C, Arriba.

» Aire infinito: Introduce el siguiente código: SHARKFIN.

» Invencibilidad: Introduce un *password* incorrecto, pulsa START y espera a que salga la pantalla con el nombre del nivel. Después mantén A y START hasta que Ecco aparezca en la pantalla. Pulsa START para quitar la pausa.

» Combate final: Introduce el password AJPPOWAX.

ECCO: THE TIDES OF TIME

» Menú debug: Haz girar a Ecco y pon pausa en el momento en que mira hacia ti. Entonces pulsa A, B, C, B, C, A, C, A, B.

» Aire y salud infinitos: Haz girar a Ecco y pon pausa en el momento en que mira hacia ti. Entonces pulsa Press A, B, Derecha, A, C, A, Abajo, A, B, Derecha, A y quita la pausa.



F

FATAL LABYRINTH

» Armadura llena: Equípate con dos arcos cortos a la vez.

FLICKY

» Elegir nivel: Comienza una partida y mantén pulsado Arriba+A+C+START. Cuando el letrero «Round 1» aparezca podrás seleccionar nivel pulsando Arriba o Abajo en la cruceta direccional.



G

GAIN GROUND

» Elegir nivel: En la pantalla de opciones pulsa A, C, B, C.

GOLDEN AXE

» Conseguir nueve continues: Mantén la diagonal abajo izquierda en selección de personajes para que empiecen a girar. Pulsa A+C, suéltalo todo y presiona START.

» Elegir nivel: Mantén pulsada la diagonal abajo-izquierda para que los personajes empiecen a girar. Mientras esto ocurre pulsa los botones B+START a la vez. Un número aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla. Ahora puedes elegir el nivel pulsando Abajo y Arriba.

GOLDEN AXE II

» Barra de magia completa: Entra en opciones y selecciona «Special Magic». Comienza a jugar y mantén pulsado A. Derrota al jefe con el botón apretado y suéltalo cuando la pantalla se oscurezca para ir al Bonus. No toques ningún botón ni la cruceta. Al comenzar, el jugador 1 incrementará sus PM.

» Elegir nivel: Mientras se muestra el *opening*, mantén Abajo+A+C+START. Con A aún pulsado, suelta B y C, y vuélvelos a apretar. Eso te llevará a opciones. Con A presionado, suelta los otros dos, sitúate en Exit y presiona B y C una vez más. Regresarás al menú inicial. Todavía, con A apretado, suelta B y C y púlsalos de nuevo para elegir el número de jugadores. Mantén todos los botones presionados y aprieta START. Suelta START únicamente, elige tu personaje y sin soltar nada pulsa

→

Arriba y después START. Ya puedes elegir el nivel que jugarás.

GOLDEN AXE III

» **Elegir nivel:** Sitúate sobre el personaje que quieras y pulsa A, A, A, A, Start, C, C, C, C, C. C.

» **Mensaje secreto:** En pantalla de título pulsa Arriba, C, Arriba, C, Arriba, C, C, C, B, A, Izqu y Abajo.



KID CHAMELEON

» **10.000 bonus points:** Completa Blue Lake Woods en menos de 20 segundos.

» **5.000 bonus points:** Completa un nivel sin coger ningún ítem especial. También si completas una fase sin recibir daño alguno.

» **Ir hasta el jefe final:** Al finalizar Blue Lake Woods hay una serie de bloques sobre una bandera. Salta hasta el último y presiona a la vez Abajo, Derecha, el botón de salto y el de especial.



PHANTASY STAR II

» **Hacerte invisible:** En combate, con todos tus personajes KO menos Nei, ejecuta el hechizo Nasak para que se produzca el KO ella misma. Tus personajes se volverán invisibles.

» **Cambiar la música:** Ve a un lugar en el cual suene la música que quieres escuchar. Pulsa START y mantén B. El juego entrará en Slow Motion sin sonido, pero te podrás mover. Ve al lugar que prefieras, suelta B y pulsa START.

PHANTASY STAR IV

» **Music Test:** Completa el juego y pulsa B en la pantalla que te permite elegir entre continuar, borrar y comenzar.



RISTAR

Lista de passwords

» MUSEUM Modo Boss Rush.

» XXXXXX Anula el password.

» AGES Se muestra el Copyright

» MIEMIE Ítems ocultos aparecen con una estrella azul.

» MAGURO Modo Onchi Music y Credit's Music en sound test.

» ILOVEU Elegir fase.

» SUPERB Super Difficulty Mode.

» SUPER Super Hard mode.

» DOFEEL Time Attack mode.

S

SHINING FORCE

» **Renombrar los personajes:** En primer lugar tienes que haber completado el juego. Después comienza una nueva partida y, en la pantalla de poner nombre al personaje, pon el cursor en «end» y mantén START+A+B+C en el segundo *pad* mientras sujetas START+A+C en el primero. Así aparecerá el siguiente personaje.

SHINING IN THE DARKNESS

» **Cambiar los nombres:** En la pantalla de introducir nombre, pon alguno que ocupe todos los espacios disponibles. Entonces selecciona el botón «forward» para el siguiente personaje.

SHINOBI III

» **Inmunidad:** En el menú de opciones ve a BMG selection y presiona B para elegir las melodías en el siguiente orden.

-He runs.
-Japonesque
-Shinboi Walk
-Sakura
-Getufu

» **Infinitos shuriken:** En el menú de opciones pon 0 en «amount of shuriken». La opción «Sounds Effects» ponla en shuriken. Elige la opción «shuriken» y mantenla hasta que el 0 se convierta en el símbolo de infinito.

SONIC & KNUCLES

» **Elegir nivel:** En Mushroom Hill Zone, mientras estás enganchado a una de esas máquinas para subir pulsa Izquierda tres veces, derecha tres veces y arriba tres veces. Oirás un sonido. Tras esto pulsa START y A para volver a la pantalla inicial. Selecciona a Sonic o Knuckles y pulsa START y A.

SONIC SPINBALL

» **Elegir nivel:** Entra en opciones y pulsa A, Abajo, B, Abajo, C, Abajo, A, B, Arriba, A, C, Arriba, B, C, Arriba. Vuelve a la pantalla de título ypresiona START y A para ir al nivel 2, B para ir al nivel 3 y el botón C si quieres ir al nivel 4.

SONIC THE HEDGEHOG

» **Elegir nivel:** En la pantalla de título pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha. Tras esto pulsa START mientras mantienes apretado el botón A.

» **Config Mode:** En la pantalla de título pulsa Arriba, C, Abajo, C, Izquierda, C, Derecha, C. Al oír el sonido pulsa A+START para jugar. Si durante la partida pulsas B, Sonic se convertirá en un anillo.

SONIC THE HEDGEHOG 2

» **Elegir nivel:** Ve a Sound Select y escucha las siguientes melodías. 19, 65, 09, 17. Tras esto pulsa C y el botón START para volver a la pantalla de título. Pulsa START mientras mantienes A para ir al menú de selección de nivel.

» **Convertirte en Super Sonic:** Haz el truco anterior y, en la pantalla de elegir nivel ve a Sound Test para escuchar las melodías 04, 01, 02, 06. Sal de este menú y comienza la partida normalmente. En cuanto consigas 50 anillos pulsa A para convertirte en Super Sonic.

SONIC THE HEDGEHOG 3

» **Elegir nivel:** Cuando se desvanezca la pantalla de SEGA pulsa rápidamente Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba. Aparecerá Sound Test debajo de Competition.

» **Super Sonic:** Ve al Sound Test y escucha las melodías 02, 04, 05 y 06. Después selecciona cualquier nivel y cuando tengas 50 anillos da un doble salto.

SONIC 3D F.I.

» **Elegir nivel:** En la pantalla inicial presiona B, A, Derecha, A, C, Arriba, Abajo, A. Aparecerás en la pantalla principal. Pulsa START.

STREETS OF RAGE

» **Continuaciones extra:** Pulsa Izquierda, Izquierda, B, B, B, C, C, C y Start en la pantalla de título.

» **Elegir nivel y vidas:** En el menú principal mantén A+B+C+Derecha en el pad 2 mientras entras en opciones con el pad 1.

STREETS OF RAGE 2

» **Elegir nivel y vidas:** En el menú principal mantén A+B en el pad 2 mientras entras en opciones.

STREETS OF RAGE 3

» **Elegir nivel:** Mantén B+Arriba y pulsa START en opciones.

SUPER THUNDER BLADE

» **Elegir nivel:** En la pantalla inicial pulsa lo siguiente.

Level 2
A, Arriba, Abajo, Izq, Der, Der, Izq, Abajo, Arriba, Start.

Level 3
A, A, Arriba, Abajo, Izq, Der, Der, Izq, Abajo, Arriba, Start.

Level 4
A, A, A, Arriba, Abajo, Izq, Der, Der, Izq, Abajo, Arriba, Start.

Level 5
A, A, A, A, Arriba, Abajo, Izq, Der, Der, Izq, Abajo, Arriba, Start.



VECTORMAN

» **Elegir nivel:** En el menu de opciones pulsa B, A, A, B, Abajo, B, A, A, B.

» **Salud máxima:** Pausa el juego y pulsa A, B, Derecha, A, C, A, Abajo, A, B, Derecha, A.

VECTORMAN 2

» **Elegir nivel:** Pausa el juego y pulsa Arriba, Derecha, A, B, A, Abajo, Izquierda, A, Abajo.

» **Aumentar vida:** Pausa el juego y pulsa Derecha, Arriba, B, A, Abajo, Arriba, B, Abajo, Arriba, B.

» **Más energía:** Pon pausa y B, A, B, A, Izquierda, Arriba, Arriba.

» **Slow Motion:** Pausa y pulsa Abajo, Der, A, C, Arriba, Izq, A.











Se vende conjunta e inseparablemente
con PLAYSTATION Revista Oficial - España, nº 99
Prohibida su venta por separado.

GRUPO ZETA